Conexión MANGA



LAS MAMACITAS EN EL ANIME

Las Más Grandes Batallas Del Anime

DIRTY PAIR

¡Una Pareja Muy Explosiva!

Además:
* El 3er. Ganador Del Certamen
* Entérate de la Invasión Arácnida
* Descubre la Página Del Lector



Se dicen fácil:

50

números,

pero tenerlos...?

...lo fascinante es que tú los hayas

vivido

con nosotros.

Conexión

Conexión

MANGA

ESTO SERÁ MÁS QUE UNA CONEXIÓN

Conexion MANGA

No. 46

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
MAYO DEL 2002 ***EDICION CATORCENAL***

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS
PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

EDITORIAL



¿Qué significa para un mexicano la palabra 'madre'? Varias definiciones vienen a la mente al momento de pensarlo: madre significa amor, protección, belleza, gusto o admiración, depende de cómo se utilice. También puede significar rechazo, conflicto e incluso se puede llegar a ofender con esa palabra. Sinónimo de lo mejor y lo peor, no existe otro país como México en donde 'madre' tiene tantos significados populares.



Y como en Conexión Manga ya hemos hablado de las madres con toda la seriedad y respeto que merecen, ahora queremos dirigir nuestra atención a otros temas, también simbolizados con la palabra 'madre'. Tenemos a las "mamacitas" de la animación y las mejores "madrinas" de sus series favoritas, así como una comparación entre las madres del manga japonés y el comic norteamericano.



Y reiteramos nuevamente nuestra admiración y felicidades a todas las madres, este mes de mayo y todo el año.

STAFF

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
HECTOR CISNEROS
CARLOS ANDRES MARTINEZ
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS Q.

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA
ANA AMAR. **COLOR DIGITAL**: JUAN A . DAVALOS

GUION Y DIBUJO
ANA AMAR

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: R.ERIC MIRAMON R.

CORRECTOR DE ESTILO
DAVID REYES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

CONTENIDO



Las Mamacitas en el Anime

Por GOJI



¡Por fin! ¿Quién los entiende? Primero me piden un artículo sobre las mamacitas en el anime y cuando les traigo algo sobre las chavas más "buenas" de la animación, se en...canijan. ¿Pues no a las chavas "cuero" se les dice "mamacitas"? Ahora se aguantan, ahí les va mi artículo con las chavas más "forro" del anime, manga y los videojuegos.

"Tú tienes pechonalidad"

¡Sí!, comencemos con los videojuegos, en donde esas diosas digitales le llenan la pupila a más de uno. La reina indiscutible en este renglón es la sin par (¿o con par?) Mai Shiranui, la cual, con su gran pechonalidad y sus miniropitas, hacen desear a cualquiera tener una pelea "cuerpo a cuerpo" con ella. La sigue muy de cerca Chun-Li, que aunque está un poco más "tapadita", la verdad es que esos trajecitos tan pegados a su cuerpazo no dejan nada a la imaginación. Pero si eres de los que gustan más de lo sobrenatural, chavas como Morrigan y Felicia son tu tipo de "mamacita", con esas curvas que se avientan, en conjunto con sus colitas, orejas de gato, colmillos y alitas de vampiro...¡uuy!, yo sí me dejaba dar un zarpazo o, mejor aún, ¡un chupetón! por cualquiera de esas bellezas sobrenaturales.



Tal vez eres de los que no les gusta ver a las "reinas de los videojuegos" tan "planas" —me refiero a los juegos en 2D— y prefieres ver sus encantos en forma tridimensional, entonces es seguro que te fascinan peleadoras como Ivy (Soulcalibur) Sarah y Pai (Virtua Fighter) Michelle y Nina (Tekken), cada una con "cualidades" que las hacen súper disfrutables a la vista. Y que decir de todas las chavas que aparecen en Dead or Live II, de tan "buen ver" que muchos aseguran que ellas son las responsables del éxito de este videojuego.
Pero si de una verdadera "reina virtual" tenemos que hablar, ella sin duda es Lara Croft (Tomb Raider). Ella sí que tiene "pechonalidad". La fijación por algunos fans a este personaje es tan grande que se puede encontrar en Internet imágenes piratas de ella en traje de Eva (¡uuuf!), e incluso hay el rumor de que hay un videojuego (pirata) de Tomb Raider en donde Lara vive sus aventuras literalmente al desnudo, ¿se imaginan?

"Tanta carne y yo chimuelo"

Ahora hablemos de las "mamacitas" del manga y anime. Por lo general cuando nos referimos a las chicas voluptuosas en anime y manga, las asociamos con historias hentai, pero la verdad es que las chicas aparecen por igual en hentai, shonen y hasta shojo.
En el hentai tenemos a las "Chicas-U", creadas por U-Jin, bastante bien "desarrolladitas" y nada tímidas, o qué decir de Pierce y Pink (Dragon-Pink), cuyos trajecitos casi-casi nos dejan verles hasta las anginas, y ni hablar de Miko Mido (la Blue Girl), que cuando la has visto por primera vez, te das cuenta porqué hay tanto demonio lujurioso detrás de ella.
Hay autores que parecen tener sólo un objetivo...¡hacer chavas hermosas! Tal es el caso de Satoshi Urushihara, sólo basta ver a sus heroínas como Teata o Lemmer para darse cuenta de qué hablo; ellas dan a la palabra "voluptuosa" otro significado.
En cuanto a shojo y shonen se refiere, heroínas con buen cuerpo hay para "tirar pa'rriba". Entre las más populares tenemos a las Sailors Scouts (las del anime, no del manga), aunque no todas; sólo Salior Urano, Neptuno y Plutón por ser las más grandes mostraban "cuerpecitos de tentación",





aunque la mera verdad Lita (Salior Júpiter), a sus quince primaveras, ya tenía una figurita que no le pedía nada a las "top-models". Sí hablamos de chicas con cuerpos de "alégrame la pupila", resulta imposible no mencionar a las chavas creadas por Masakazu Katsura, sobre todo Moemi (Video Girl Ai) o Iori (I's). Por desgracia, Ai no entra en al grupo de las chicas voluptuosas, pues desde el primer capítulo de su historia se le "desinfló" la "pechonalidad" (snif).

Otra autora que crea personajes femeninos bastante atractivos es Rumiko Takahashi, para muestra tenemos a Ukyo, Ranma-Chan, Shampoo y Akane (Ranma 1/2), ni a cual irle, sobre todo en las escenas de baños termales (¡oh, yeah!). Menos populares (pero igual de atractivas) son la princesa Leona y Ma'an (Dragon Quest) y las anoréxicas Luz y Caldina (Las Guerreras Mágicas). Eso sin contar a Rei Anayami y Asuka (Evangelion), cuyos trajes especiales en verdad realzan sus formas juveniles; pero se lleva las palmas como una de las heroínas más voluptuosas del anime la hermosa Cutey Honey, cuya anatomía ya la quisieran Niurka o Lorena Herrera, e incluso su canción lo proclama: "Ella es una chica que siempre está a la moda y su...figura es la más linda de todas".

Más recientemente, anime como Love Hina no tienen empacho en basar su atractivo visual en jovencitas de formas curvilíneas, siendo Naru, Mitsune y Motoko tres de las más atractivas. Y aunque muchos no la consideran personaje de anime, imposible no mencionar a Aki Ross (Final Fantasy), "actriz virtual" muy bien lograda y bastante atractiva. En fin, son muchas las heroínas atractivas que aparecen en animes y mangas, pero no podemos dejar de mencionar a las Knight Sabers (Bubblegum Crisis), cuatro jóvenes guerreras bastante atractivas, y a las hermosas asesinas de Midnight Panther, sin dejar a un lado a bellezas más enigmáticas como la princesa vampiro atractivas hermanas





Miyu, "maldecida" con la juventud y belleza eternas y a la súper mamacita Reiko Mikami, la cual tiene más curvas que la carretera libre a Cuernavaca.

Por último y ya que hemos mencionado autores que crean verdaderas bellezas, imposible no mencionar a Masamune Shirow, en cuyos mangas siempre se esmera por presentar buenas historias, pero sobre todo a mujeres atractivas. Basta ver a Leona o las criminales pero atractivas hermanas gato de Tank Police.

Y aquí le paramos, primero porque no acabaríamos nunca con tantas "mamacitas" y segundo porque no quiero que las lectoras me acusen de machista libidinoso (como si ellas no se fijaran en los galanes del anime). Además no crean que me la paso sólo pensando en la belleza física de las chi...—¡Goji, espero que ya hayas tirado las fotos que me tomaste en el baño! —Gulp, sí, Ángel, je. Chao, ¡mamacitas!

De Madres a Madres

Por AUREA D. FRENIERE

¡Ay, las madres! ¡Qué hermosos seres! Siempre tan atentas, dulces y preocupadas por sus hijos. ¿Pero todas las madres del mundo son así? Quizá sí. A ver, veamos: ¿Cómo son las madres en los comics y mangas?. Sí, leyeron bien; comics y mangas, porque ni aquí nos podemos librar de ellas.

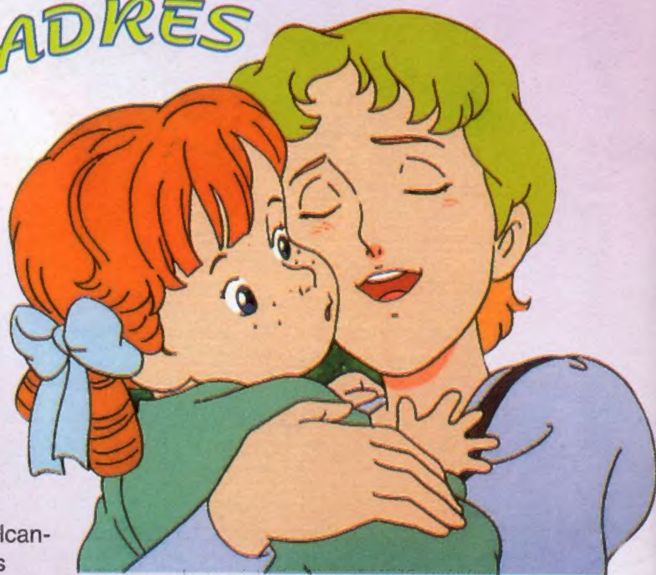
¿Serán serias, aburridas, "molonas", inteligentes, súper heroínas?

Aquí es dónde empieza el dilema, pues del comic al manga hay una gran diferencia, que no sólo radica en el tamaño de sus ojos o de sus senos.

¿Qué tipo de madre eres?

Empecemos con el manga y con la primera clase de madres que pueblan este tipo de publicaciones: Las Madres Omnipresentes. Estas señoras se rigen por "La personalidad de Dios"; es decir, tú sabes que existen, pero jamás las ves. Un ejemplo de este caso es la mamá de Ranma, a quien nunca vimos sino hasta el final de la serie animada (o a mitad del manga). A veces encontraremos que a esta mujer en particular, todos le tienen miedo, aunque en realidad sea una hermana de la caridad (dulce, tierna y hermosa). En contraste a este tipo están las Madres Irresponsables, que irónicamente siempre están ahí, pero cuando le pasa algo a sus hijos parece como si no les importara (y muchas veces en realidad es así). Ejemplo es la mamá de Ataru (en Urutsei Yatsura) quién no sólo descuida a su hijo, sino que ruega a todos los dioses porque éste se vaya de su casa con todo y la mala suerte



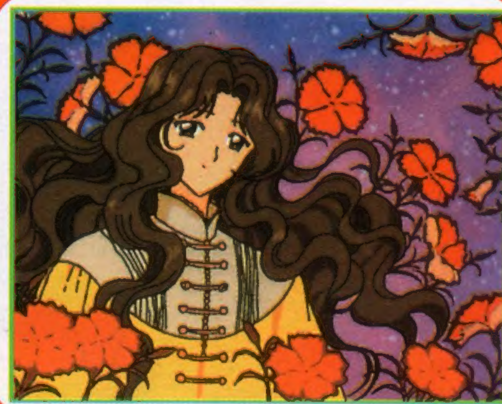


que se carga. Por último están las Madres Idealizadas, las cuales alcanzan esos estados por el simple hecho de que el hijo o hija en cuestión nunca la conoció. Ejemplos de este caso son muchos, pues hay series en que el argumento se basa en la falta de presencia de la madre (como en Remi, José Miel etc). Otro ejemplo es Akane Tendo, quien considera a su madre como una persona perfecta por el hecho de no haberla conocido en vida.



Al parecer en el manga hay tendencia de desaparecer a las madres. O las matan o simplemente las mandan a un país lejano, de donde la señora manda su opinión de vez en cuando. Cuando aparecen como personajes regulares no son gran cosa y es aún más raro cuando vemos a una de estas mujeres como protagonista (como en La Leyenda de la Madre Sarah).

Esto no pasa en el comic americano, donde las madres son de cuidado pues la mayoría están al "tiro del cañon" en lo que respecta a sus hijos, y son en su mayoría personajes importantísimos y activos que incluso dan nacimiento para nuevas historias. Está Jean Grey, quien es la madre de Fénix, de Cable y de X-Man





y no por ello pierde su calidad de protagonista en Los Hombres X.
Antes de que se me “esponjen” los Otakus, también hay Madres Omnipresentes, como por ejemplo la difunta madre de Bruce Wayne, quien, junto a su marido, fueron la inspiración para que naciera Batman. Otro ejemplo de este caso es la inmortal Tía May, quien a pesar de no ser la madre biológica de Peter Parker, fue la responsable de su educación.
Cabe resaltar que el elemento del “Padre Biológico” es ampliamente utilizado por los argumentistas norteamericanos.
Tan solo hay que considerar a Martha Kent, la mamá de Superman (y más tarde de Súper Chica), quien fue su madre terrestre adoptiva y lo educó hasta que tuvo edad para independizarse. Más importante es que Martha cambió con el tiempo, pues primero era un personaje poco activo, después la mataron para después resucitarla (cosa que sucede frecuentemente en los comics) y finalmente convertirla en el paño de lágrimas de Superman, quien acudía a ella cada vez que tenía algún problema en su vida común.
También se encuentran las madres que alguna vez fueron heroínas en la Era de Plata del comic, y que se retiraron para que sus hijas o hijos “entraran al quite”. Miss Arrowette es ejemplo claro en este caso, quien después de tener a Cissie (de la serie Young Justice) dejó la lucha para convertirse en una madre manipuladora y frustrada que quería que su hija hiciera lo que ella, de joven, no pudo.



Pero no todas las madres tienen súper poderes, como la madre de Wonder Girl (también de Young Justice); la señora Helena Sandsmark, quien es una sencilla restauradora en un museo de arqueología, y quien parece no tener respeto ni al mismo Zeus ni a los superhéroes, puesto que incluso se le “pone al brinco” hasta a Wonder Woman. ¡Qué señora, ¿verdad?! ¡Hasta parece una madre común y corriente! Incluso hay madres que castigan a sus hijos superhéroes, a sabiendas de que éstos tienen que salvar al mundo del villano en turno (como en el caso de Power Pack).

En conclusión, y me perdonarán por esto, las madres japonesas son los que se supone una madre debería ser (callada, reservada, etcétera), mientras que las madres gringas son como las madres en realidad. Y nos vemos, que ya mi madre esta pegando gritos para que apague la computadora. ¡Hasta la próxima!



INVASION ARACNIDA

Por HECTOR CISNEROS



El pasado mes de Enero en las instalaciones de Mattel de México, se realizó la "Feria del Juguete", para presentar las últimas novedades que estarán disponibles durante 2002. Los ejecutivos de esta empresa con más 30 años en el mercado mexicano nos presentaron una de las líneas más esperadas, dedicada al más popular de los superhéroes Marvel: Spider-Man, El Asombroso Hombre Araña.



Siendo la principal empresa de juguetes de México, Mattel distribuirá en nuestro país la línea oficial de figuras y accesorios de la película a partir de marzo. Muy especialmente, un surtido de figuras de 15 cm de los personajes principales con los rasgos de los protagonistas del filme. Por ejemplo: Peter Parker (Tobey Maguire); Spider-Man disponible en varias presentaciones, entre ellas una colgado de una gárgola en su red y en otra durante una batalla con el traje roto; Mary Jane Watson (Kristen Dunst) en peligro; J. Jonah Jameson (J.K. Simmons) en su escritorio; Norman Osborne (Willem Dafoe); y El Duende Verde. Algunas de estas figuras pueden adoptar todo tipo de posiciones por tener hasta 30 puntos de articulación.



La línea se complementa con el súper tanque arácnido de agua con capacidad para un galón, un surtido de motos arácnidas que son accionadas con pilas, deslizadores de pared que son muñecos de goma que se pegan y deslizan en todo tipo de superficies, el disparador arácnido que consta de un guante lanza-redes de "fluido arácnido", y figuras de lujo de 30cm del Hombre Araña y su peor enemigo, idénticas a las del filme y totalmente articuladas para hacer más divertidas las horas de juego de los niños, cuando quieran recrear las escenas más espectaculares de la película.

También cabe resaltar las líneas "Spider-Man Classic", con figuras del Hombre Araña en display mostrando diferentes etapas de su carrera, incluyendo su traje negro y su mutación en monstruo arácnido; y de sus aliados como Daredevil (Diabólico) & El Capitán América, y enemigos como Venom & Rhino. Y "Adventure Hero", en donde nuestro amigo practica deportes extremos con todos los accesorios disponibles. Incluso viene con su alter-ego Peter Parker, preparado con equipo fotográfico y uniforme disponible.



Desde su creación en la década de los años 60's hasta nuestros días, el asombroso héroe ha sabido mantener una gran popularidad entre chicos y grandes y este año Mattel nos permitirá vivir el mundo arácnido a su máximo esplendor.









CERTAMEN DE DIBUJO

GANADOR DEL 3er. LUGAR

"ANIMO, YO TE AYUDARE"

Bueno, no sé que decir, en sus manos tienen mi sueño de papel, espero que sea de su agrado y que tenga las característicias que ustedes pidieron y que haya llegado en la fecha de plazo.

En este trabajo no doy fecha exacta de mi labor, ya que estudio universidad y me doy un tiempo para terminar mi sueño de papel.

En verdad espero que les agrade mi historia, es la primera vez que mando un trabajo así, me costó mucho esfuerzo el realizarlo, ser dibujante no es cosa fácil, pero si uno quiere, puede.





Y ese es uno de mis más grandes sueños, el ser dibujante profesional.

Lo que más me dio ánimos de poder terminar mi trabajo es que la gente que me estima me apoyó en todo momento.

Al terminar este sueño de papel no lo pude creer y me llena de satisfacción el haberlo terminado. Bueno, que más puedo decir, espero que les agrade mi sueño de papel.

Atentamente: Ana Amar

Galería



1) Marisol Aguilar Rosales, México, D. F.



2) Mayra Leticia Guevara Ponciano, Cd. Izcalli, Edo. de México



3) Daniela A. González, San Martín Tex., Puebla



4) Alfonso Pérez Moreno, León, Guanajuato



5) Irlanda "Kinomoto"



6) Paola Guadalupe Castillo Rdz, Saltillo Coahuila

Goji se apoderó de la Galería y escogió sólo dibujos de Sakura Card Captor! Y la verdad sea dicha, hizo una buena selección especial. Esperamos que la disfruten.



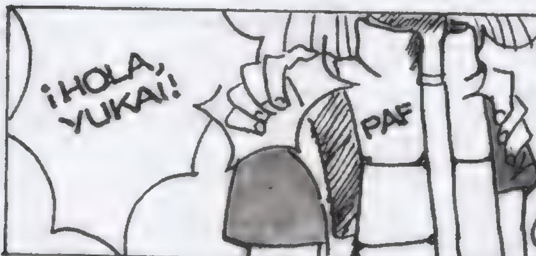


7) Ulises Alejandro Mendoza T., México D. F.

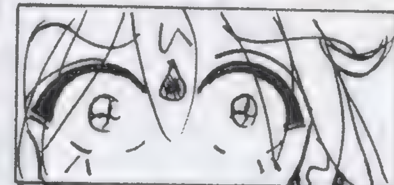

BIBLIOTECA DEL COLEGIO MEDIO SUPERIOR Nº5


¡PUAH!
¿POR QUÉ NO LLEGA


SI NO FUERA MI AMIGO, NO LO ESPERARÍA TANTO...


¡HOLA, YUKAI!
PAF

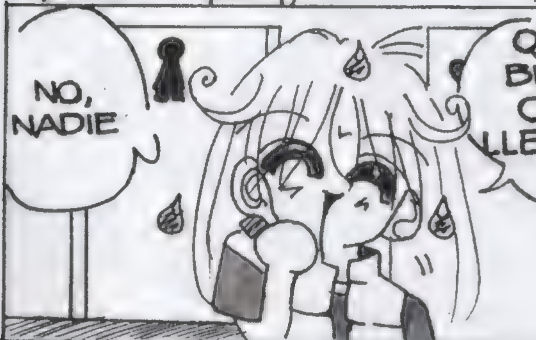

PAF




YA LLEGUÉ
¡AAAAGH
¡OH! ERES TÚ




¡CLARO! ¿QUIÉN MÁS CREÍAS QUE ERA?

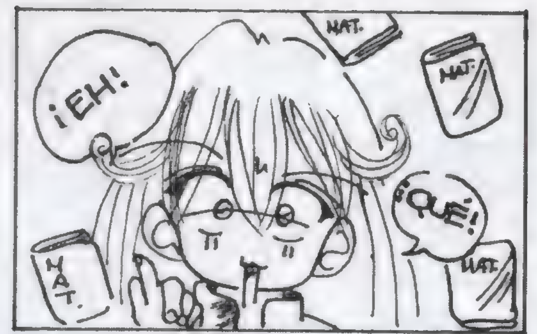

NO, NADIE
QUÉ BUENO QUE LLEGASTE

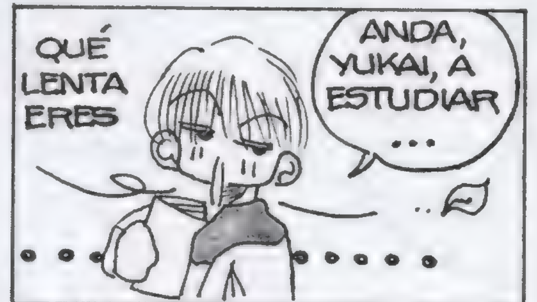



BUENO, COMENCEMOS ...
A BUSCAR ESE LIBRO

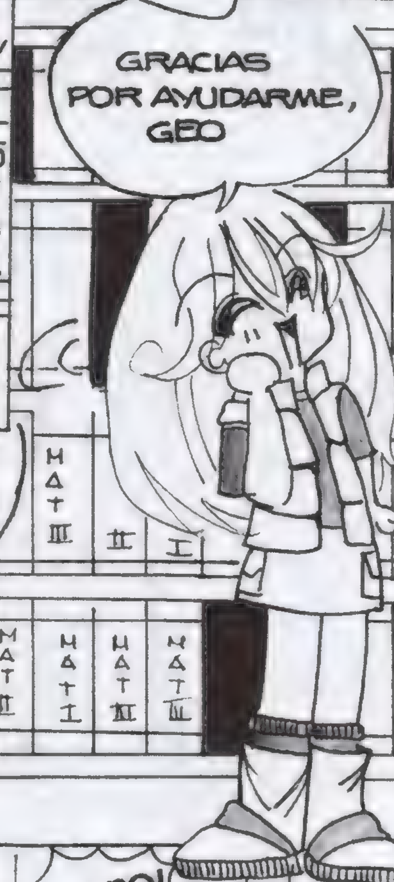

¿CUÁL DEBO BUSCAR?

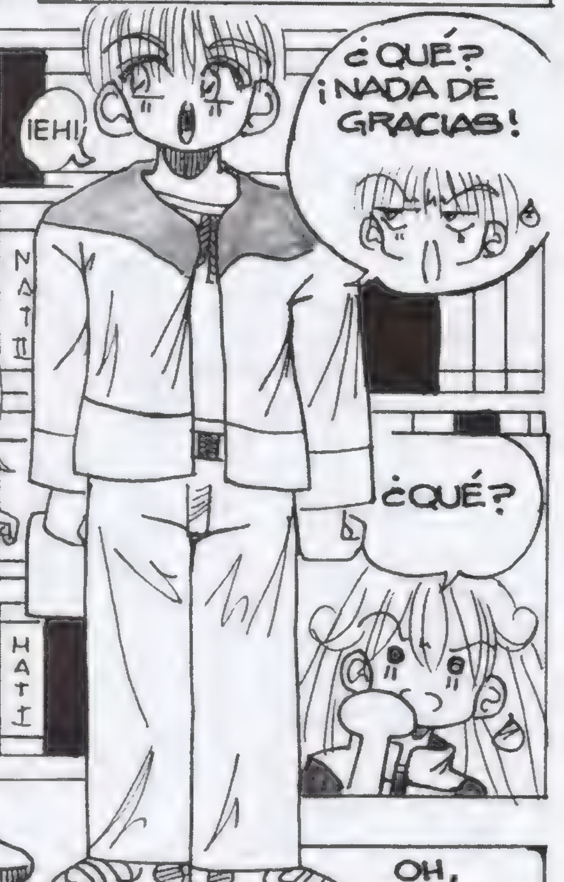

¡YA NO BUSQUES LO HE ENCONTRADO!
¡AQUÍ ESTÁ!


¡EH!
¡QUÉ!


ANDA, YUKAI, A ESTUDIAR ...
QUÉ LENTA ERES


¡CLARO! PERO ...


GRACIAS POR AYUDARME, GEO


¡EH!
¿QUÉ? ¡NADA DE GRACIAS!
¿QUÉ?


TIENES QUE PASAR ESE EXÁMEN
¡HUM!


¡NOOOO!
DICEN QUE ES MUY DIFÍCIL PASARLO
OH, QUE DRAMÁTICA ERES

NO ME DIGAS QUE NO ERES CAPAS DE APROBAR ESE EXÁMEN
BUENO, ESTE ...
QUÉ INSEGU-RA ES
ES QUE...
¡BASTA DE PEROS!
YO SE QUE TU PUEDES
ÁNIMO, YUKAI, YO TE APOYO
DE QUE ERES CAPAZ, YA QUE YO TE AYUDARÉ
VÁMONOS YA O SE HARA MÁS TARDE
GEO GEO GEO
¡OH!
¡HEY, GEO, ESPÉRAME, NO ME DEJES!
MUÉVETE, YUKAI
¡AH!, QUE LINDA
ESPERO GANARME SU CORAZÓN
SÍ, ESO HARÉ
¡VOLTEA!

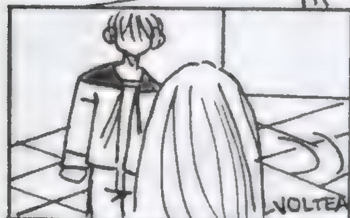
PERO DE ESE COLOR, NO

¿POR QUÉ? SI ES MUY BONITO ESE COLOR

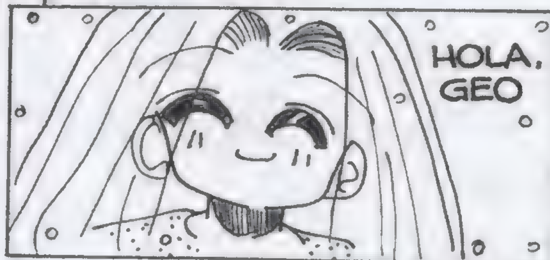
YA DEJEN DE DISCUTIR

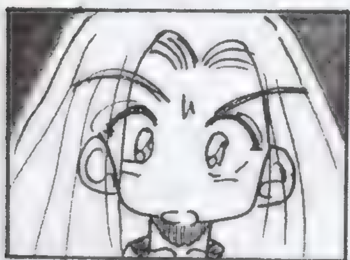
HEY, GEO, ESPERAME

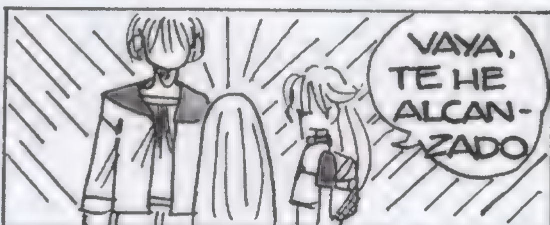
¡QUÉ!







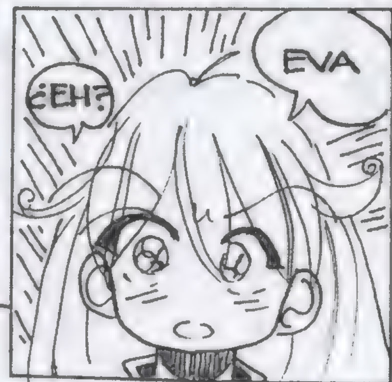




¡AH! YUKAI... SI SUPIERA QUE ME CAE MAL... CON SOLO VERLA, ¡ME ENFERMA!

HOLA CEREBRO DE TEFLÓN

JE, JE, JE



BASURA

¡AY, NO!

YA ME CONTARON QUE NO APROBASTE... ¡CUÁNTO LO SIENTO!

¡UH!

¡AH, QUÉ BUENO!

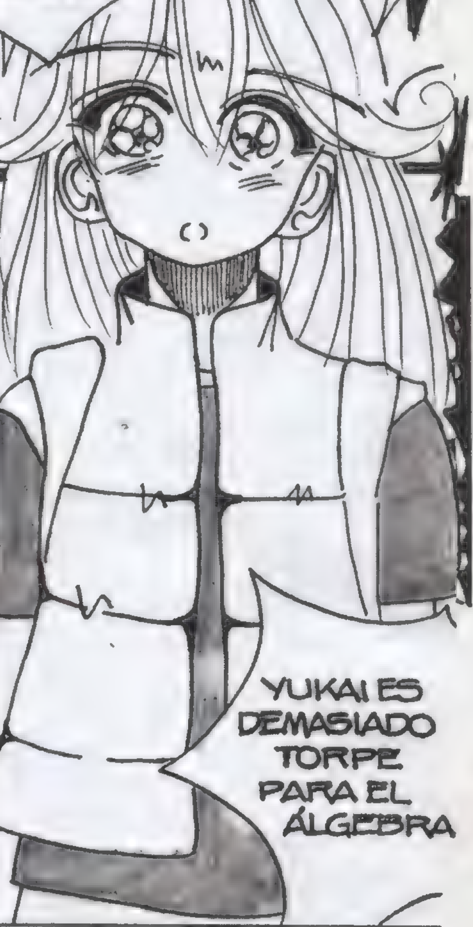

OYE, GEO, TU AYUDARÁS A YUKAI PARA EL EXAMEN


SÍ, ¿POR QUÉ?
QUÉ ODIOSA ES...


PORQUE TUS ESFUERZOS SERÁN EN VANO
NO SERVIRÁ DE NADA TU AYUDA
YUKAI REPROBARÁ

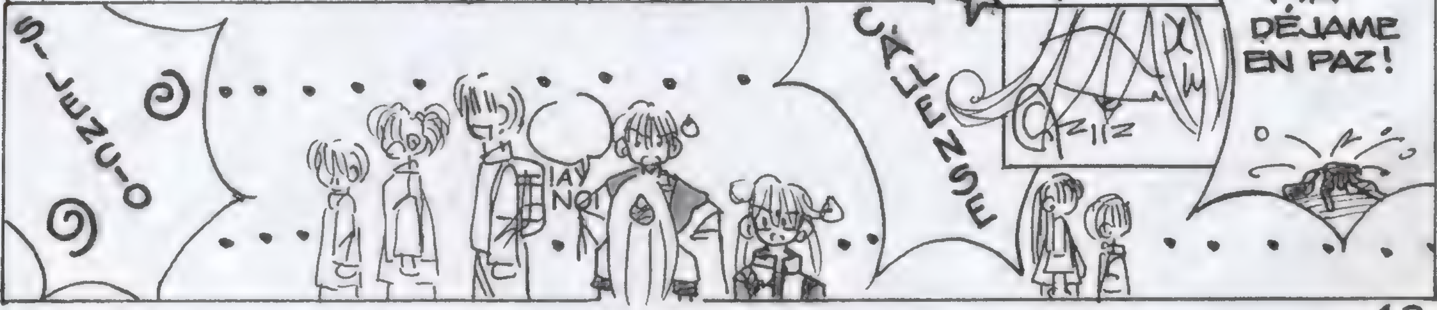

¡¡QUEE DICES!!


TU YA SABES, YUKAI TIENE CEREBRO DE TEFLÓN


YUKAI ES DEMASIADO TORPE PARA EL ÁLGEBRA


EVA, NO DIGAS ESO
YUKAI APROBARÁ, TE LO PUEDO ASEGURAR


OYE, GEO, VÁMONOS
NO LO CREO...


¡YA DÉJAME EN PAZ!
CÁLLENSE
¡AY NO!


¿Y EVA?
NO LO SÉ, MEJOR VÁMONOS
OYE, YUKAI, NO CREO QUE APRUEBES, NO LO CREO
¡CLARO QUE APROBARÉ, TE LO MOSTRARÉ!
¡APROBARÉ ESE EXÁMEN A COMO DE LUGAR, YA LO VERÁS!
NO DECEPCIONARÉ A GEO, POR NADA DE ESTE MUNDO
¡!
¡!
¡¡QUEEE!!
¡!
YO PUEDO
JE JE
¡CLARO!
YUKAI, ¿TE SIENTES BIEN?
¡UH!
VÁMONOS DE AQUÍ, GEO
ADIÓS, EVA
¿EH? ¿QUÉ? ¿CÓMO?
¡OH!
VOLTEA
¡NO PUEDE SER! ¡ME HAN DEJADO COMO TODA UNA TONTA!
¡AY!
FISH
CAMINA
CAMINA


YA VERÁS, GEO, YUKAI NO APROBARÁ, YA LO VERÁS
¡CLARO QUE SI ES EN SERIO

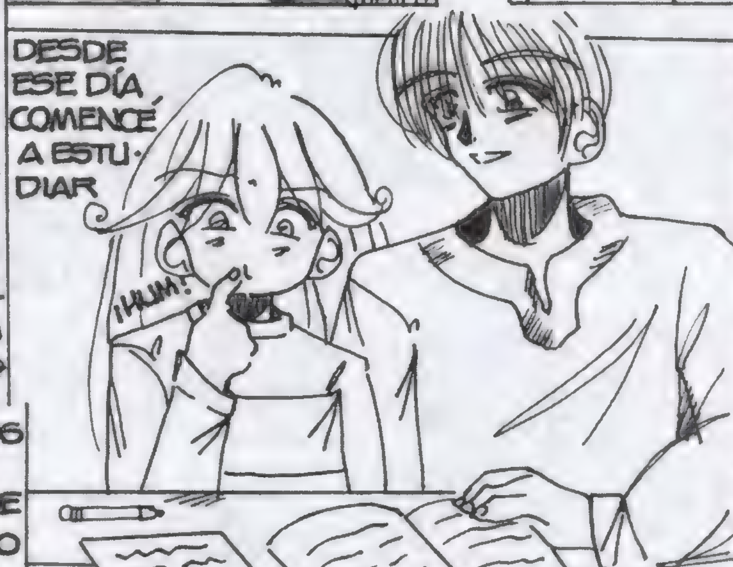

OYE, YUKAI, LO QUE HAS DICHO, ¿ES EN SERIO?
¡AH! ¡PUF!


VOLTEA


¿POR QUÉ, YUKAI?


BUENO. ESTE...

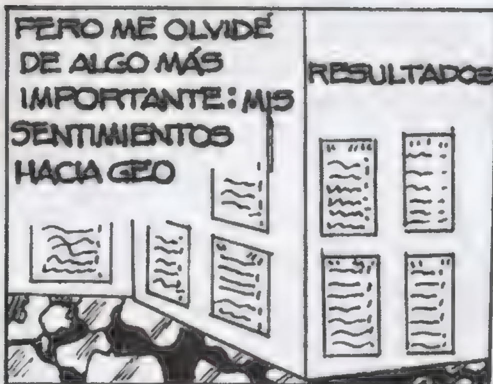

¿POR QUÉ ME HAS DADO TU APOYO Y TU CONFIANZA?
PARA MI ES MUY VALIOSO TU ESFUERZO... GRACIAS A TÍ, SE QUE PUEDO


DESDE ESE DÍA COMENCÉ A ESTUDIAR
¡HUM!

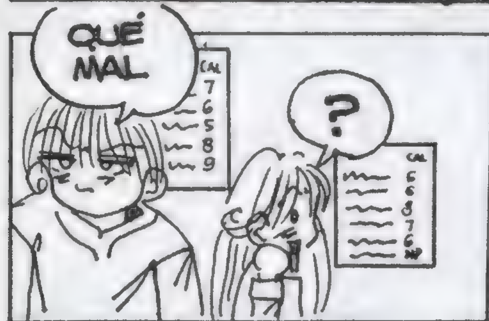

ME DESVELAVA ESTUDIANDO PERO...


AL FIN LLEGÓ EL TAN ANSIADO DIA DEL EXÁMEN
?
?
OH. NO
?
¿?

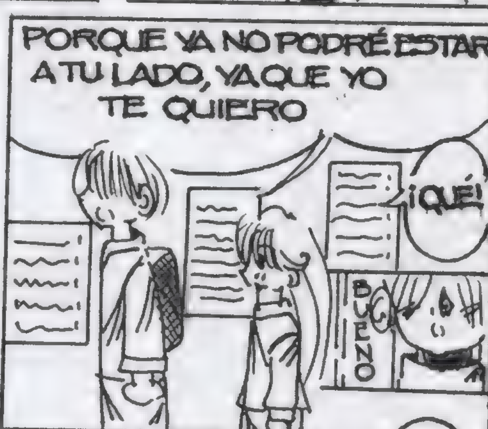

¡AH! LO SE TODO
TRANQUILA, TRANQUILA
ESTO ES PAN COMIDO
boronds.
esto es el pan.


PERO ME OLVIDÉ DE ALGO MÁS IMPORTANTE: MIS SENTIMIENTOS HACIA GEO
RESULTADOS

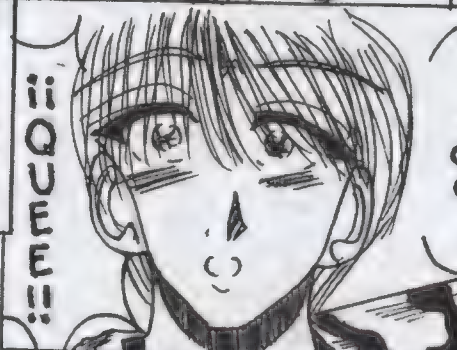

ÁLGEBRA I
TAKUMA 5
BOGAR 7
KIO NP
YUKAI 8
GEO, APROV APROV
CLARO, YUKAI, Y CON UN 8
QUE... BUENO

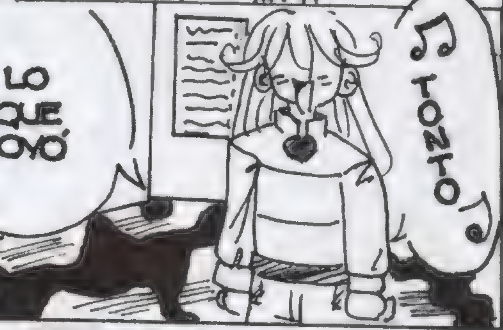

QUÉ MAL
?

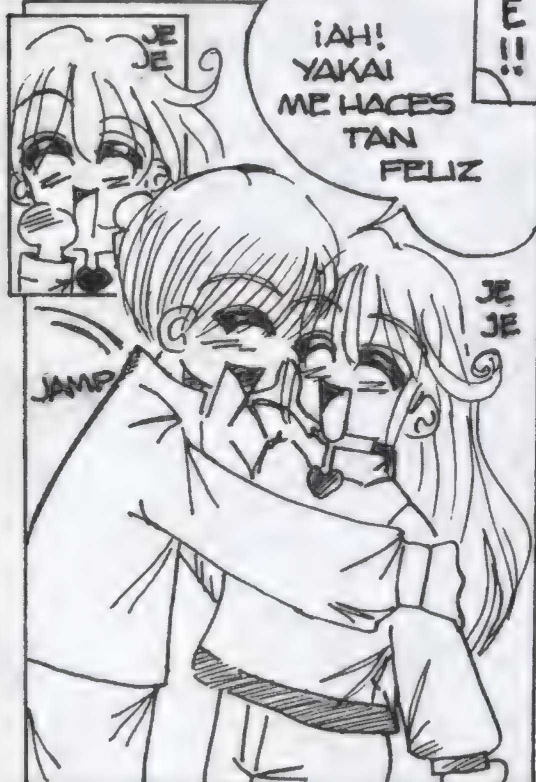

¿POR QUÉ DICES ESO, GEO?
¿EH? ¿QUÉ?


PORQUE YA NO PODRÉ ESTAR A TU LADO, YA QUE YO TE QUIERO
¡QUÉ!
BUENO

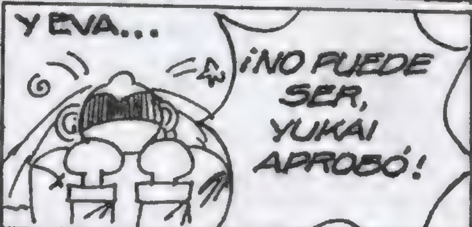

¡BAH! NO DIGAS ESO, YA QUE JAMÁS PASARÁ


¡¡QUEEE!!
LO QUE OYÓ


♫ TONTO ♪


JE JE
¡AH! YAKAI ME HACES TAN FELIZ
JAMP
JE JE


MUA ♥ !!


Y EVA...
¡NO PUEDE SER, YUKAI APROBÓ!


YO SE QUE LA CONFIANZA Y EL AMOR DE GEO ME AYUDARON
YO PUEDO...
FIN

SPIDER-MAN

MYSTERIO'S MENACE

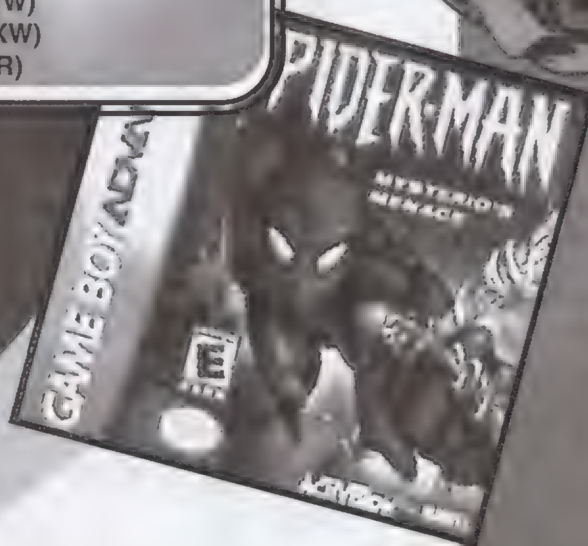
Por Hawk

Hola y bienvenidos sean a su sección. Nuevamen el "teje telarañas" hace de las suyas y nos trae una nueva aventura en el juego "Spiderman: Mysterio´s Menace.

Hemos de reconocer que la compañía Activision se ha esmerado en cuanto a los juegos de este singular héroe. Es deber mencionar la estupenda calidad de este título de Gameboy Advance. Esperamos que próximamente nos deleiten con otro juego sobre Spiderman y sus aventuras.

Pero por si estás trabado en alguna parte, aquí te van unos trucos para que salgas del atolladero.

Efecto	Password
Selección de nivel	(C0-LQ) o también (RV80S)
Todos los niveles e items	(JV31)
Super modo	(7V84Z)
Último escenario	(RV8WJ)
Traje negro	(SP1DY)
Traje Simbiote	(SM11W)
Trajes Simbiote, termal y eléctrico	(SMXXW)
Todos los niveles y la pelea final	(JV33R)

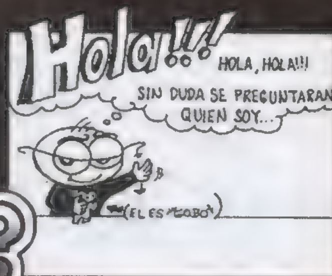


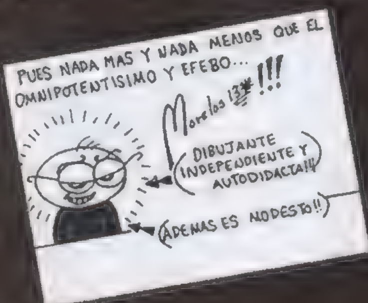
Una vez más les avisamos que si desean algún truco o tip, de la consola o plataforma que sea, nos lo hagan saber.

Agradecemos sus cartas y estamos trabajando en sus sugerencias, no se olviden de seguir en contacto y hasta la próxima.

Por Romy "Sniperwolf" Villamil

¿Está en crisis el CÓMIC en MÉXICO?





Cómic mexicano. un término muy relativo existente desde principios de los años noventa y que, a casi diez años de su aparecimiento, aún no acaba de definirse. Es bien sabido por todos que el boom del manga y la revolución en los cómics, a principios de la década pasada, provocaron el surgimiento de muchos dibujantes que, al igual que su servidora, deseaban (y muchos deseamos aún) crear su propia historieta y tener un título regular donde mostrar su trabajo al público. Sin embargo, esto ha sido muy difícil. La historieta en México ha tenido desde siempre múltiples altibajos que la han limitado en cuanto a grandeza. Una vez alguien me comentó: "Seamos sinceros: México NUNCA ha tenido una trayectoria historietística relevante". Y la verdad es otra. No es que no haya sido relevante; sí lo fue, pero eso fue hace mucho.

Haciendo un poco de historia

La historieta en México existe desde finales del siglo XIX, cuando los finos caricaturistas de aquel entonces, vetados por el rígido gobierno, disfrazaban sutilmente las sátiras a éste. A partir del siglo XX con el surgimiento de la Revolución Mexicana, la historieta cobra una importancia vital en cuanto al sentido político; y es gracias a José Guadalupe Posada, que la caricatura se formaliza en nuestro país de manera decisiva. Con el correr del siglo, la historieta mexicana no sólo abarca el género político, sino también el de entretenimiento, y muchas historias, hoy consideradas clásicas, comienzan a aparecer: La Familia Burrón, El Payo, Lágrimas y Risas, Chanoc, Kalimán, Memín, Fantomas y demás, son sólo algunos de los títulos que han desfilado por el diverso abanico de la historieta mexicana, muchos de los cuales han trascendido fronteras alcanzando el título de clásicos a escala internacional. Sin embargo, después de esta época de gloria, nada. Y fue a finales de la década de los setenta, que la historieta decayó de una manera atroz y, lentamente, los buenos títulos comenzaron a ser desplazados por los sensacionales de mercados, albañiles y mecánicos. "Librillos" de bolsillo con un lenguaje vulgar y soez que equivalieron al cine de ficheras en los cómics. Desde entonces no ha habido manera de levantar a la historieta mexicana.

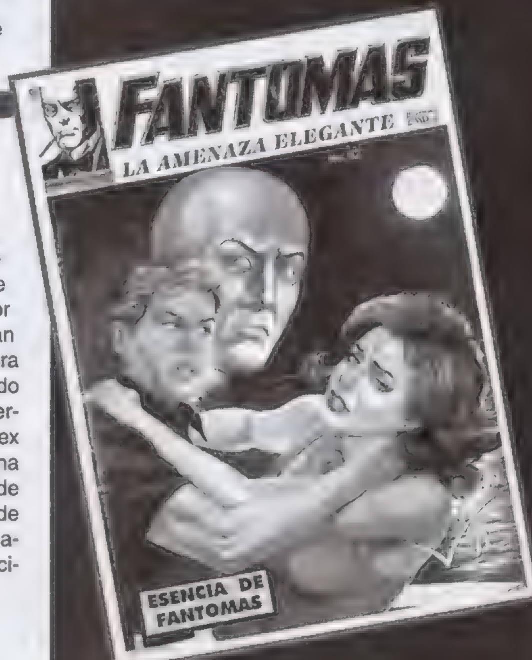
Sin embargo, la muerte de Superman a principio de los noventa, aunado a la creciente fiebre del manga, provocó la creación de un nuevo tipo de autor de historieta en México: el autor independiente. Movidos por el deseo de publicar su trabajo, cantidades de autores autodidactos comenzaron a buscar la posibilidad de ser contratados por alguna editorial, encontrando únicamente indiferencia y rechazo. Nadie quería saber de historias cuyo dibujo se parecía "a los monitos de la tele". Las grandes editoriales no iban a arriesgarse con un producto nuevo cuando sus sensacionales les garantizaban un monto respetable de ganancias. Eso, sin contar que muchos dibujantes no soportaron la presión o el hecho de primero ser ayudantes en las pocas editoriales que se hubieran animado a aceptar su trabajo. ¿El resultado? La publicación independiente, misma que comenzó a verse poco a poco en las escasas tiendas y convenciones de cómics. El hecho de la publicación independiente ofrecía a su autor la completa libertad de expresión, así como el beneficio de entregar cuando se le diera la gana. Sin embargo, resultaba bastante cara y muy difícil de costear, tanto en impresión como en distribución. No obstante, al principio la respuesta del público fue buena; todo mundo quería ver qué podían ofrecer estos nuevos valores de la historieta mexicana. Muy pocos de ellos resultaron buenos, a decir verdad. Sin embargo, por muy bueno que fuera el trabajo, la escasez económica o la impresionante apatía y flojera de algunos creadores con éxito dieron paso a un espaciamiento fatal entre cada número de las publicaciones. Pero eso no era todo. Para rematar, comenzó la guerra de los creadores. Un asunto que acabó por matar algo que aún no nacía.





La hoguera de las vanidades

Dentro de cada género existía un buen número de dibujantes, guionistas y entintadores que se juntaban para hacer su propia publicación, cada uno defendiendo su trabajo y su punto de vista. Por un lado, estaban los otakus ortodoxos que sostenían que ÚNICAMENTE el manga vale la pena y que aquel que no lo hiciera, no tenía futuro. Por otro lado, los darks que escribían y dibujaban demonios y relatos deprimentes sólo para mostrar cuán oscura era su alma. Y en un lado más, se encontraban los creadores de superhéroes mexicanos, héroes con mallas de látex que la mayoría de veces resultaban ser una copia muy barata de los peores superhéroes de Image (que a su vez eran copia de los de Marvel). El problema no era sólo la falta de calidad en muchas publicaciones, sino que encima de todo, todos comenzaron a atacarse.

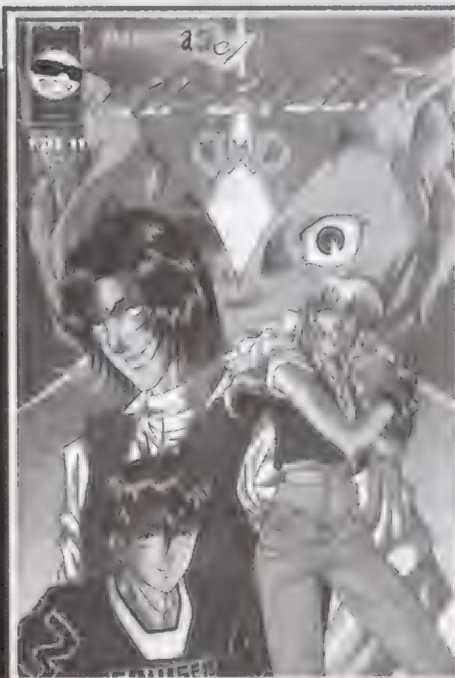


Los darks diciéndoles "vendidos" o "comerciales" a los que consiguieron trabajo en alguna editorial estadounidense; los que se fueron a trabajar a EE.UU. diciéndoles "perdedores" a los que no se fueron. Los de academia, diciendo que NO podían existir autodidactas. Los que habían publicado algo para entonces, pisoteando a los que no lo habían hecho y de paso al público. Y en medio del duelo de egos, el público, quien, cansado de ser ignorado, decide olvidarse de lo autóctono e irse a lo seguro: comprar títulos extranjeros. Esta triste situación después de casi 10 años, ni ha cambiado ni ha mejorado. Los creadores, después de tanto tiempo, no han mejorado un ápice su trabajo. Los títulos, aunque sean buenos, se cancelan antes del número diez. Las editoriales están más reacias que antes a un nuevo proyecto. Y es que no es para menos, nadie invertiría en un proyecto que promete, pero que no arranca porque la parte creativa no entrega y provoca el retraso de la publicación, a veces, hasta meses. Las oportunidades están sumamente escasas. Fueron pocas las oportunidades que en su tiempo se dieron, pero fueron desperdiciadas, y ahora está en chino sacar un cómic. Y ni de manera independiente, porque las independientes ya no pegan. El público se cansó de buscar un héroe o una historia mexicana y encontrarse con dizque aztecas con mallas de látex y cyberarmadura (tópico usado hasta la saciedad; y para colmo pésimamente concebido, sin un solo ápice de información fidedigna); o ver una nueva historia "totalmente nacional" ubicada en Japón, copia de la serie de manga o videojuego de moda, mal dibujada y con nombres ridículos. O ¿cuántos de nosotros no llegamos a ver una historia sin pies ni cabeza, con un estilo que trataba de ser mezcla de manga y cómic americano y no era ni lo uno ni lo otro, y que comenzaba con una pelea entre dos tipos que sólo decían frases como "¿Eso es lo mejor que puedes hacer? ¡Ahora morirás!"; o los cómics de héroes demonios donde TODAS las viñetas estaban



copiadas de los títulos Image, y si nada de eso pega, de seguro los héroes de lucha libre sí, así que no es de extrañarse que haya estado por ahí un luchador o dos. Como fan, eso es frustrante, sobre todo cuando te acercas al creador del cómic y le pides una opinión sobre tu trabajo (trabajo que hiciste con fractura en la mano y aun así, supera al del dibujante) y éste te dice: "Mmmm...te falta mucho, ¿eh? Tu proporción está mal y el guión no convence, copia de Zenki. De plano, púlete", y meses después ves TU historia dibujada por ese tipo quien se presenta como autor de tan magna obra. ¿Dan ganas de seguir apoyando?

Y es que, admitámoslo, no porque algunos hayamos publicado algo, somos John Buscema. Me ha tocado ver tipos que por publicar, se sienten dioses y se inflan en las convenciones como si de Katsura se tratase. Yo creo que ni él mismo se pondría tan sangrón. Dibujantes que encima de ser malos, sienten que son lo que a México le falta (como en una ocasión escuché a un dibujante expresarse así de sí mismo, tal cual), gente que se cree genio y sólo ha tenido un trabajo en años, trabajo que no quiere soltar, y que nadie, o muy pocos, compraron, gente que cree que por ser de los primeros, es de los mejores y que en cuanto ve un buen trabajo, hace lo posible por evitar que salga. Pocos dibujantes realmente están luchando por ser buenos y trabajar como se debe, publicando en periódicos, en revistas o en forma de tira. En montones de ocasiones he oído a creativos que tratan de ser la voz de la razón e intentan unir a todos los creadores con el fin de hacer del cómic mexicano una identidad. Pero no resulta por el egocentrismo y la envidia de muchos, mismos que dan al traste con tan buena idea (lean la segunda historia de El Bulbo número 4, tal cual) Y mientras tanto, el cómic nacional sigue naufragando. Y es que al creativo mexicano lo que le hace falta es ÉTICA PROFESIONAL. Profesional NO es el que cobra o el que publica, el profesionalismo es una forma de vida. Es entregar BIEN, A TIEMPO Y CON EL CORAZÓN.



Sí, llámenme cursi, pero según yo, no haces cómics sólo para que te alaben, sino que lo haces porque es tu forma de vida, porque es lo que te gusta; porque alguna vez soñaste con contar una historia a alguien; no sé, ya me puse sentimental...

En conclusión...

En fin, después de analizar esto, ¿debemos considerar una crisis en el cómic mexicano o de plano considerar que éste como tal ni siquiera existe? Muchos aún soñamos con hacer algo, pero el camino está tan enlodado por aquellos que no aprovecharon la oportunidad que es muy difícil reconquistar la confianza del público. Si en EE.UU. el cómic está en un bache creativo y no cualquiera la hace, y en Japón, por muy fácil que parezca, NO cualquiera llega a triunfar, ¿qué podemos esperar de México?

Tal vez mi comentario suene malinchista para muchos, pero hemos de reconocer algo: los creativos mexicanos podrían hacer grandes cosas, porque sí hay talento, pero la negligencia, la decidia y la envidia de muchos impide el paso de una nueva generación de creadores. México sí ha tenido una trayectoria historietística relevante, el problema es que el paquete le quedó grande a la nueva generación. Muchos dicen que hay que educar al público a través del cómic. Tal vez sea mejor primero educar al creativo para que sea responsable y después tratar de recuperar al público. El buen juez por su casa empieza. ¿Está en crisis el cómic en México? Muchachos, la última palabra la tienen ustedes. Chao.



PARA INTERPRETAR EL MANGA

Hentai

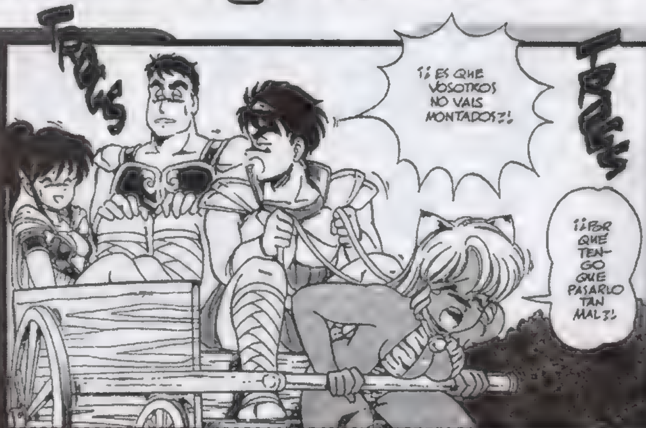
Para principiantes

QUINTA PARTE

Por LOBO

Temas en el hentai

Como ya lo hemos mencionado, para muchos los mangas y animes hentai no son otra cosa que pornografía por sus escenas tan explícitas "sólo para adultos". Sin embargo, la pornografía es básicamente una serie de imágenes donde hombres y mujeres enseñan hasta la anginas y, sobre todo, "tramas" carentes de historia. (¿Para qué quiere historia un pervertido cuando sólo desea ver SEXO?) Por el contrario, en la mayoría de animes y mangas hentai SÍ hay una historia base en donde se tratan todas las variantes del erotismo y la sensualidad. Son diversos los temas que se usan en el hentai. A continuación les mostramos los más socorridos.



Las chicas sólo quieren divertirse

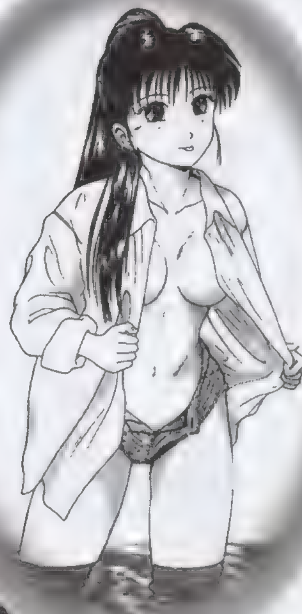
Sin duda alguna las "colegialas" (con minifaldas, calcetas blancas y rostros angelicales) son el blanco principal de muchas historias hentai. Ya sea en colegios privados o escuelas mixtas, en el hentai se nos muestra a jóvenes cuyo deseo sexual es tan fuerte que buscan jugar a las "manitas calientes" con su pareja en los más diversos lugares de la escuela —el gimnasio, el cuarto de limpieza, ¡la dirección!.

Entre los estereotipos de colegialas no falta la chica "calenturienta" que no le importa la calidad, sino la cantidad, y que incluso presume de haberlo hecho con la mayoría de los alumnos de la escuela. También está la chava "modosita", que aunque presume de santa, es tan "ninfómana" como la calenturienta. Pero no podemos olvidar a la "heroína alegre y despreocupada" que sólo lo hace con su verdadero amor.



Completan el cuadro personajes como el "estudiante pervertido", que se la pasa espiando los vestidores y los baños de las chavas e incluso les toma fotos o roba su ropa interior. También está el "estudiante malo", que trata a las chavas como sus "juguetes" e incluso tiene su "harem" de colegialas.

Las historias "más fuertes" de colegialas son aquellas que involucran a los maestros y directores que enseñan "lecciones muy especiales" al cuerpo estudiantil. Por supuesto, las maestras son mujeres muy hermosas y experimentadas, para las cuales es fácil "manipular" a un montón de estudiantes calenturientos que parecen tener hormonas en vez de neuronas en el cerebro.



Érase una vez...

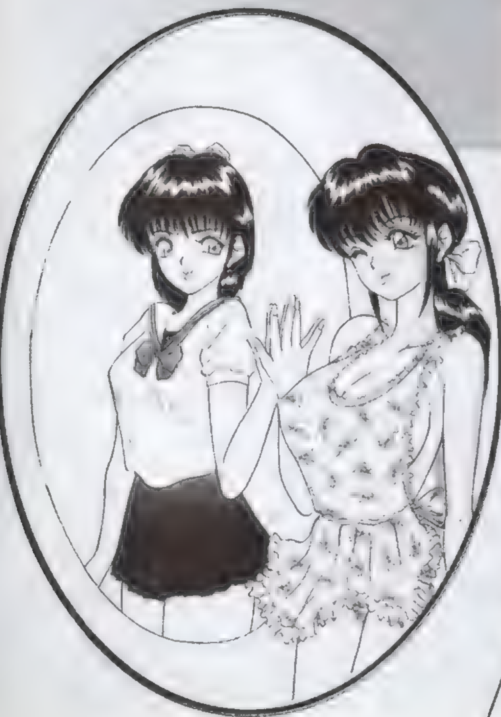
Las historias de caballeros que van al rescate de su doncella adquieren otro matiz en las versiones hentai. En estas historias las heroínas (princesas, esclavas, chicas-gato, elfas) siempre serán las víctimas de monstruos lujuriosos, tiranos sádicos y "caballeros negros" pervertidos. Y en muchas ocasiones no importa si quien salva a la "doncella" es un "caballero blanco en brillante armadura", pues éste resulta ser más pervertido que los malos del cuento. Un punto divertido es que en muchos de estos "hentai de capa y espada" las hechiceras sólo pueden usar magia si tienen relaciones y los malos siempre andan a la caza de doncellas, pues la virginidad de ellas es la clave para realizar un poderoso hechizo.



Tentáculos...y más tentáculos

Algunas de las historias hentai más populares son aque-llas en que una o varias chavas se enfrentan a demonios pervertidos de otra dimensión cuyo principal objetivo parece ser "alimentarse" de la virginidad de jóvenes indefensas a través de sus múltiples "tentáculos".

La heroína en turno casi siempre es una estudiante de 18 años que practica artes marciales e incluso puede ser una joven ninja o una aprendiz de sacerdotisa. Claro que ésta no es necesariamente la regla, ya que la "cazademonios" puede ser también una policía, una sacerdotisa e incluso una mujer demonio.



Otros clichés

Temas recurrentes en el hentai son: la mujer policía valiente, pero cachonda, que no duda en ponerse a sí misma como "carnada" para atrapar a criminales pervertidos, o la joven sirvienta (con uniforme a la francesa) que se esmera en "atender en cuerpo y alma" a su patrón. Una fantasía hentai muy utilizada es aquella en donde una joven mujer viaja en el metro justo a las horas pico, sintiendo en su apretujado cuerpo varias manos extrañas que la tocan de forma lasciva.

La "inocencia perdida" es otro tema muy socorrido. Por lo general la jovencita inocente e ingenua suele caer en las "garras" de una "ama" sádica que la iniciará en su descubrimiento de la sensualidad. Es aquí cuando la chava se convierte en esclava sumisa e incluso al final se transforma en la fiel "mascota" de su amo o ama.



En fin...Como se habrán dado cuenta la mayoría de temas giran, por lógica, en torno a las mujeres. Aquí presentamos a los que más se acude, pero la variedad es infinita, tantos como profesiones para mujer existen. Pues no importa si es maestra, doctora, secretaria, enfermera, modelo o cantante, cualquier ocupación puede dar pie a las más cachondas historias hentai, pues como dicen: "en la variedad está el gusto".

En el próximo Para Interpretar el Manga hablaremos de los autores de manga hentai que han sabido utilizar estos temas con éxito al grado que sus trabajos son reconocidos fuera de Japón.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

ANTES Y DESPUES

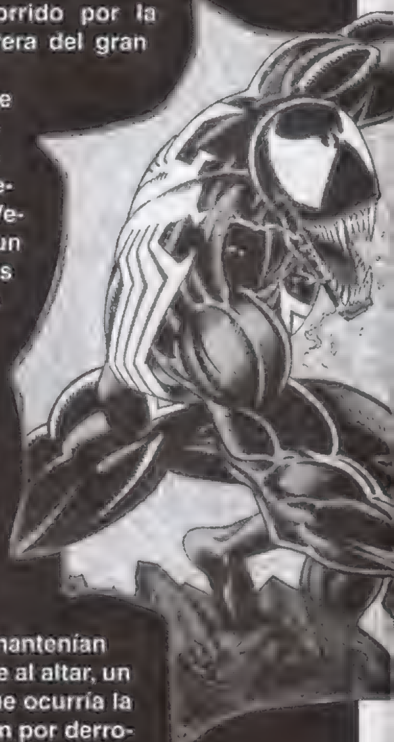
SPIDER-MAN

AYER Y HOY

SEGUNDA PARTE

Por Macbeth



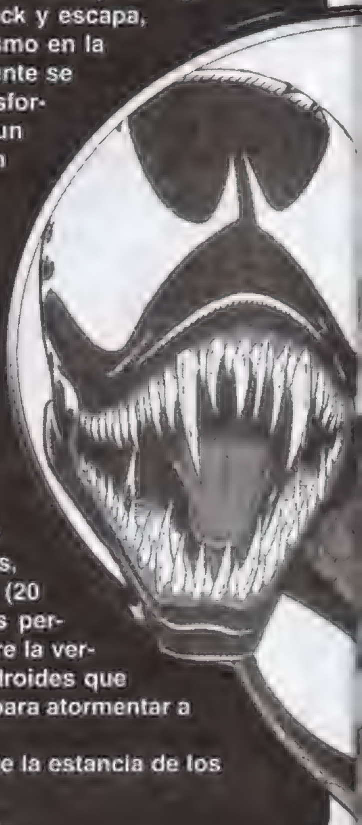


Hola de nuevo. Esta vez continuaremos el recorrido por la larga y difícil carrera del gran Hombre-Araña.

Un nuevo villano que llegaría a convertirse en un verdadero clásico apareció, un ser llamado Venom, que es la fusión de un hombre con un traje...¿Qué? Pues sí. En una historia llamada Secret Wars (Guerras Secretas), Spider-Man adquirió un traje nuevo, un traje negro con una gran araña blanca en el pecho, que responde a los pensamientos y produce su propia telaraña. Resulta que el traje de marras es un "ser vivo" que quiere unirse permanentemente a Peter, por lo que tiene que deshacerse de él. Pero el traje se fusiona con Eddie Brock, un hombre que odia profundamente a Spider-Man porque "arruinó su carrera", y así nace Venom: terrible villano que le hace muchas veces la vida de cuadritos a Parker.

Por otro lado, mientras Peter y Mary Jane Watson mantenían una relación formal ya de tiempo, que llegó finalmente al altar, un villano clásico se suicidaba casi al mismo tiempo que ocurría la boda. Kraven, el cazador, tenía tal obsesión por derrotar a Spider-Man, por ser la presa más difícil de vencer, que cuando finalmente lo logra, lo entierra vivo y con él su razón para continuar con su existencia, pues ya ha cumplido su objetivo, y se quita la vida.

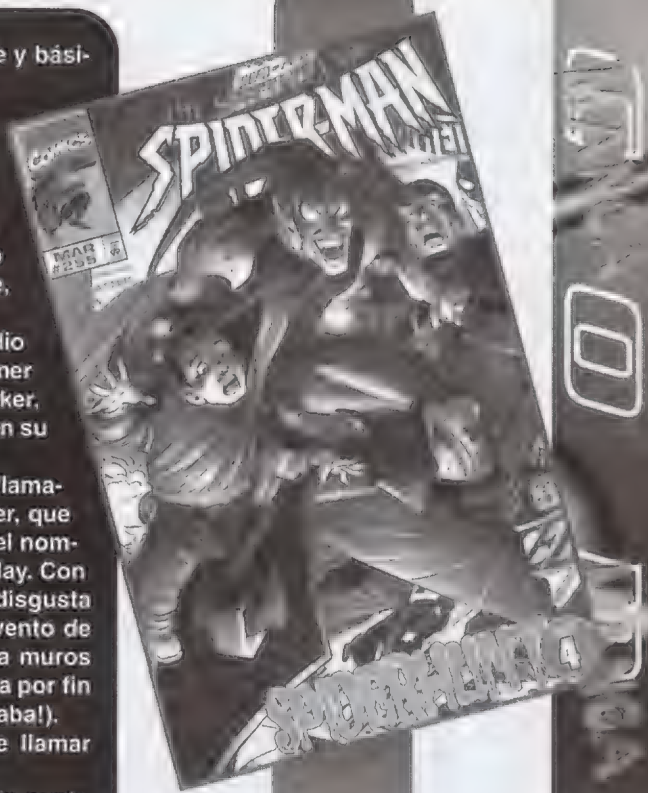
Pero si Venom es un villano que le da escalofríos a Spider-Man, pronto aparece en escena otro que hace estremecer al mismísimo Venom (y eso ya es mucho). Todo ocurre cuando Eddie Brock estaba en la cárcel, separado del traje, y tenía por compañero de celda a un asesino serial llamado Cletus Kassady: el traje llega de pronto, se une a Brock y escapa, pero deja un pedazo de sí mismo en la celda, que posteriormente se une a Kassady, transformándolo en un asesino serial, en una verdadera má-quina de matar llamada Carnage. Este angelito hace que se unan en más de una ocasión Venom y Spider-Man, quienes tienen que trabajar juntos para derrotarlo.



Además, y por si esto fuera poco, un buen día aparecen en la vida de Peter Parker dos personas muy importantes para él: sus padres, quienes no estaban muertos, andaban de parranda (20 años en una prisión soviética). Parecía que estos dos personajes habían llegado para quedarse, pero se descubre la verdad dolorosa: los dos no son sino una especie de androides que Harry Osborn (el segundo Duende Verde) manda crear para atormentar a su enemigo.

Una historia muy importante tiene lugar durante la estancia de los

"Parker" en Nueva York. Se llama Maximum Carnage y básicamente presenta a Carnage y otros supervillanos por demás sádicos matando a todo el que se encuentra en las calles de esa ciudad. Para detenerlos tienen que unirse Spider-Man, Venom, la Gata Negra, el Capitán América y algunos otros personajes (no todos héroes). En la larga pelea van cayendo uno a uno hasta que sólo quedan Spider, Venom y Carnage, y como siempre, no resultó fácil vencerlo...



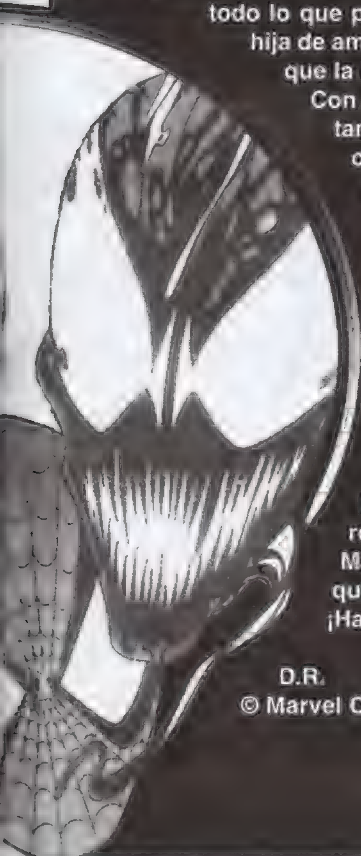
Harry Osborn muere a causa del suero que le dio los mismos poderes que a su padre, el primer Duende, y esa muerte afecta grandemente a Parker, pues si bien es su peor enemigo, Harry es también su mejor amigo.

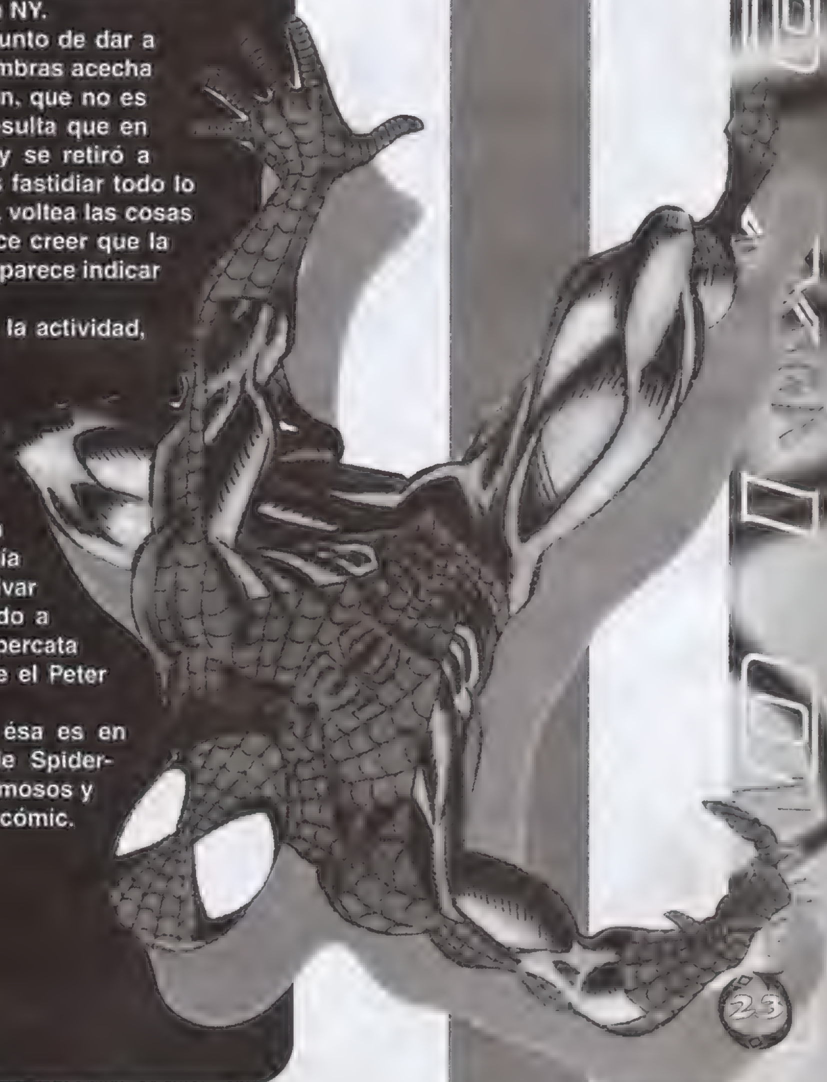
Tiempo después, vuelve a la ciudad un hombre llamado Ben Reilly, quien no es otro que el clon de Peter, que había desaparecido tantos años atrás, y ahora con el nombre de su tío Ben y el apellido de soltera de su tía May. Con esto da inicio la llamada "saga del clon" que tanto disgusta a muchos fans, pero que indudablemente fue un evento de extrema importancia en la historia de nuestro trepa muros favorito. Fue durante esta historia que la tía May pasa por fin a mejor vida (y no es por mala onda, pero ¡ya le tocaba!).

Ben diseña un traje diferente al de Spider-Man y se hace llamar Scarlet Spider (Araña Escarlata) para combatir el crimen.

Bueno, pues resulta que esta "saga" molesta a tanta gente porque en algún punto resulta que Ben Reilly es el Peter Parker original, y el Peter que todos conocíamos y amábamos era un fraude...Ugh. Además, Peter pierde sus poderes y se muda con Mary Jane a Portland, aunque después vuelve a NY.

Para estos momentos, Mary Jane está embarazada y a punto de dar a luz, y Peter recupera sus poderes. Entonces desde las sombras acecha al verdadero autor intelectual de toda la cuestión del clon, que no es otro que...¡Norman Osborn, el Duende Verde original! Resulta que en realidad nunca murió, sino que quedó muy malherido y se retiró a Europa para manejar las cosas desde allá. Su objetivo es fastidiar todo lo posible a Peter, así que cuando Mary Jane alumbra, voltea las cosas todo lo que puede (que es bastante) y les hace creer que la hija de ambos ha nacido muerta, pero todo parece indicar que la tiene escondida en algún lugar.





Con el regreso de Norman Osborn a la actividad, también regresa el Duende Verde, y con su retorno termina la confusa (y larguísima) saga del clon. En una espectacular batalla de Peter y Ben contra el Duende, Ben muere empalado en el aparato de Osborn (igual que años antes había "muerto" éste) al tratar de salvar a Peter de ese destino. Viendo a Ben desintegrarse, Peter se percata que en realidad él fue siempre el Peter Parker original.

El espacio se me acaba, pero ésa es en resumidas cuentas la historia de Spider-Man, uno de los personajes más famosos y queridos de toda la industria del cómic. ¡Hasta la próxima!

BUZÓN

Por Angel Princess

Seguimos complaciendo sus peticiones, razón por la cual a partir de este número incluimos una carta más (y esperamos ampliar más esta sección en el futuro) Así es. ¡Cooomenzamos!

Pedro C. Pavón nos escribe desde Mérida Yucatán felicitando a todos los redactores de nuestra revista. Pedro, nos alegra que te haya gustado nuestro artículo sobre las Lolitas Japonesas y las Damiselas en Desgracia. (¡La manga, qué! Lo que le gustó fueron las imágenes de chavas que salieron en los artículos.) Jumn, no todos son pervertidos como tú, dragón. Ejem, Pedro, sobre tu pregunta, Chirality fue traducido al ingles por la editorial C.P.M. Manga y en español por Norma. Gracias por los dibujos que mandaste de Picoro y Gohan y de (¡Salior Venus! Cosita.) Grrr. ¿Sabes, Pedro?, se nota que has progresado mucho en tu dibujo y te felicito por eso. Ah, por cierto, se nota que a Pedro le gusta mucho dibujar, que mejor prueba que tener un mural de los Caballeros del Zodiaco hecho por él mismo en su habitación. (¿Qué hizo qué?) El mismo lo dice en su carta. (Ja, este cuate sí se mandó hasta la cocina.) Sangrón. Sayonara Pedro, y no olvides que prometiste mandar una foto de tu mural para nuestra Galería. (O mejor aun. Tira la pared donde tienes el mural y mándanosla como cascajo, juar, juar) ¡Goji!
Pedro C. Pavón García,
Mérida, Yucatán

Nuestro amigo Erik Alfredo, alias Shinji, parece un chico muy amable. (Yo creo que debe ser el verdadero Shinji) ¿Uh? ¿Por qué lo dices, Goji? (Porque igual que Shinji se disculpa por todo, hasta pone al final "les pido disculpas por las faltas de ortografía".) Payaso, eso demuestra que es educado, no como tú, grosero. Uf y pensar que Erik dice que le gusta que des tu punto de vista Goji. (Ya vez, alguien aprecia mis sabios comentarios.) Aunque Erik también dice que le gusta más cuando te regaño por decir lo que no debes, ji. (Grrr, vas a ver "Shinji".) Erik nos pide que incluyamos en nuestra revista la letra de canciones de series que a él le gustan como Ruroni Kenshin y Evangelion. (Je, ¿por qué no me extraña?) Sangrón. Erik, gracias por tus comentarios y por felicitar a todo el equipo Conexión Manga por su trabajo, seguiremos echándole ganas. ¡Hasta la próxima!
Erik Alfredo Ramírez Díaz,
Iztapalapa, México D.F.

Desde Mérida Yucatán nos escribe nuestro cuate Fabián Mendoza, el cual nos felicita pues dice que gracias a Conexión Manga conoció el fascinante mundo del anime y manga japonés. Aun así Fabián dice que ignora ciertos términos que empleamos en la revista y por eso nos pide que le aclaremos que significa "OTAKU" (¿Qué? ¡Pero qué ignorante! Eso cualquier principiante lo sabe) Jumn. ¿Y por qué no se lo explicas tú, Goji? (¿Eh? Gulp, bueno... Te lo preguntaron a ti, Ángel, así que te doy chance de responder, je) Si-aja. Bueno, Fabián, otaku podría traducirse como fan o fanático y, aunque en Japón se usa de forma despectiva en el resto del mundo a los fanáticos del anime y manga les



gusta que les llamen "otaku", pues eso demuestra que son grandes fans del anime. (¡Qué bárbara! ¡Qué rollote te aventaste!) Sangrón. Fabián te prometemos hablar en el futuro de Medabots y Shinzo y sobre tu duda, nuestro "Lobo" y el "Lobo" de Meteorix no son la misma persona. (Es que no son nada originales para buscar apodos, je.) Ya basta, dragón. Fabián, gracias por tu dibujo para Galería y sobre que esperas una foto mía en traje de Eva, pues... Espera sentado porque Goji ya las destruyó. (Excepto por las que mandé al Internet) ¿Qué? (¡Es broma!) Ay, bueno... Hasta la vista, Fabián. (Uf).
Fabián Mendoza Amescua,
Morelia, Michoacán

Toca el turno de dar respuesta a nuestro amigo Alfredo Yánez, el cual se auto-nombra "El Digidestinado de Guadalajara". (Chale carnal. ¿Tan temprano y ya borracho?) ¡Goji! Alfredo dice que algunas personas le comentan que ya está algo "crecidito" para eso del digi-destino, aunque yo creo que el soñar y tener hermosas ilusiones y fantasías nada tienen que ver con la edad, tal como lo demostró el final de Digimon 0.2, ¿no lo crees, Alfredo? Gracias por decir que todo el equipo Conexión Manga es "super", aunque no sé por qué incluyes a Goji. (¡Oye!) Je. Alfredo comenta que ya está harto de las personas que "satanizan" el anime y manga, ya que incluso algunos ponen a Digimon como el "vivo demonio" (¿Qué ya le quitarán ese título a Pikachu? Lástima.) Ya, Goji. Mmm, aunque bien visto Goji tiene razón, Alfredo. (¿Yooo?) Sí, debemos tomar con humor los comentarios que hacen los detractores del manga y no enojarnos, pues así sólo conseguimos sentirnos mal. Total, cada quien sus gustos y es mejor pasarnos por "El Arco del Triunfo" comentarios "mala leche" que disgustarnos por ellos, je. Chao, Alfredo y suerte.
Alfredo Yánez Orendain,
Guadalajara, Jalisco

Luis Alberto comenta que le encanta nuestra revista. Sobre todo le gustan los artículos de Sniperwolf ya que dice les pone un toque de gracia, también dice que le gusta la forma de informar de Lobo y además felicita a Adalisa Zárate y compañía por la "Saga Shojo" esperando que tengan éxito. (¡Qué bárbaro! Este cuate casi pone los nombres de todos los colaboradores) Celoso. Luis pide que hablemos más del manga de Sakura (¡Siii!) ya que dice que es uno de sus personajes favoritos (Bueno... Mientras no diga que es su fan # 1. ¡Porque ese soy yo!) Celoso y posesivo además. Luis, sobre tu pregunta, la razón por la cual el manga de ¡Oh, Mi Diosa! se publica al "revés" es para respetar el formato original japonés, además ¿no crees que es una manera diferente y divertida de leer una historieta? (Sí, sal de la rutina, mi chavo). Gracias por tu dibujo "a la Shirow" y espero que cumplas tu sueño de algún día ser tan bien dibujante como él. ¡Atención! Luis nos pide que le demos un mensaje importante a un amigo suyo que asegura también lee esta revista. El mensaje es: "Nicolás, ya regrésame el especial de Sakura que te presté". (Grrr, si alguien se quedara con mi especial de Sakura le partiría toda la...) ¡Sí, ya entendimos, Goji! Uf, celoso, posesivo y otaku peligroso. En fin, aquí ponemos todos tus datos para que tengas amigos por correo, como lo pediste Luis. Sayonara.
Luis Alberto Carmona P.
Calle Coapatli Mz-22, L-42,
Barrio Herreros, C.P. 56330,
Chimalhuacán, Edo. de México

UN POCO DE TODO

Nos da mucho gusto inaugurar esta sección, donde ustedes, los lectores, tienen la palabra. Envíen sus fotografías donde aparezcan disfrazados o con muestras de sus colecciones particulares de manga, anime o comic, dibujos espectaculares o cartas más especiales. Nosotros escogeremos las mejores para publicarlas en esta sección.

A continuación les presentamos la mejor carta que recibimos para el concurso de Harry Potter, donde se pedía explicar sus razones por las que les gustaría ser un mago. Pertenece a Roxana Arce Talamantes, de 17 años, que la manda desde Loreto, Baja California Sur:

"Me gustaría ser una bruja porque siempre me ha llamado la atención las cosas mágicas y siempre me gustaría haber tenido poderes, no solo para mi diversión, sino también para ayudar a la gente cercana a mí y a los demás cuando necesitaran ayuda y que nadie se las brindara.
De hecho, algunas de mis caricaturas favoritas manejan la magia, como por ejemplo Sakura Card Captors y Orphen, donde el chico protagonista es un hechicero.
Aunque algunos creen que no existe la magia, yo creo que cada uno de nosotros tiene su propia magia que la hace salir cuando la necesitan.
Pero me gustaría ser una maga o bruja porque siempre lo he deseado, aparte de ser caricaturista. La magia es lo que cada uno tenemos dentro, dormido, como el pequeño Harry, que no sabía que era un mago hasta que se lo dijeron, sin embargo él lo sospechaba por cosas que ocurrían a su alrededor. Tal vez cada uno de nosotros tiene un mago adentro. Además ser un mago también es divertido, hace las cosas más fáciles".

COMIQUEANDO POR LA CIUDAD
CALENDARIO DE EVENTOS

En esta ocasión les presentamos un calendario de las próximas ferias, convenciones y otros eventos a celebrarse en el Distrito Federal y provincia.



6ª FERIA DEL CÓMIC

Del club Maru No Matsu
17, 18 y 19 de mayo del 2002 (3 días)
Lugar: Plaza Gonzáles Arratia, a un costado de los Portales de Toluca, ciudad de Toluca, Estado de México.
Convención de manga y cómics en general, venta de revistas, conferencias, pláticas y mesas redondas sobre el tema manga.
Entrada libre para todos.
Mayores informes: con Christian Hernández al E-Mail; manga10@starmedia.com

T.N.T. COMICS Y MANGA

13, 14, 15 y 16 de junio del 2002 (4 días), de 9:00 a 20:00 horas.
Lugar: Centro de Convenciones de Tlatelolco, frente a la salida del metro Tlatelolco, Ciudad de México.
Venta de cómics, mangas, películas, videos, playeras, juguetes, trading cards, juegos, etc. Además, la presentación de la Orquesta Sinfónica de Coyoacan durante los cuatro días.
Admisión: $30.00
Entrada libre: niños, disfrazados y tarjeta-habientes Punto Joven.
Mayores informes: (01-5) 5873-3810 o al E-Mail: tlatelolcom@hotmail.com

CONVENCION ANUAL DE STAR WARS

28, 29 y 30 de junio del 2002 (3 días), de 9:00 a 20:00.
Lugar: Centro de Convenciones de Las Américas, atrás del Hipódromo de las Américas, sobre Avenida del Conscripto, Ciudad de México.
Venta y exposición de cómics, mangas, películas, videos, playeras, juguetes, trading cards, juegos, etc. Además, presentación de actores y productores, sesiones de autógrafos, pláticas, conferencias, proyecciones, todo relacionado con la saga STAR WARS.
Admisión: $50.00
Mayores informes: (01-5) 5581-0086 o al E-Mail: universostarwars@hotmail.com

LA MOLE

18, 19, 20, 21 de julio del 2002 (4 días), de 9:30 a 19:00 horas.
Lugar: Centro de Negocios y Comercio Ciudad de México, Morelos 67, col. Juárez, metro Juárez, Ciudad de México.
Venta de cómics, mangas, juguetes, videos, cd's, concursos, pláticas y espectáculos populares.
Admisión: $30.00
Entrada libre: Niños, disfrazados y tarjeta-habientes Punto Joven.
Mayores Informes: (01-5) 5698-6273 o al 044-55-1914-6752

AVISOS

A María Elena Galván, de San Luis Potosí, le solicitamos que envíe una copia de su comprobante de domicilio e identificación para poder remitirle nuestra respuesta a su participación en el certamen de dibujo.





DIRTY PAIR

Los Ángeles Adorables

Por ADALISA ZARATE

Finalizaba la década de los setenta, y James Bond coleccionaba suspiros por todo el globo, cuando Haruka Takachiho, escritor de series como Mobile Suit Gundam y Crusher Joe, invitó a un grupo de extranjeros a visitar su estudio. Tras la visita, los llevó a compartir su principal hobby, la lucha libre, acompañado de sus asistentes, Keiko y Yuriko. Durante el encuentro, a manera de broma, Takachiho señaló a las mujeres del ring y sonriendo dijo: "Ellas son el Beauty Pair" (pareja hermosa), para después señalar a sus asistentes y decir: "Y ellas son el Dirty Pair" (pareja sucia).

De un origen tan sencillo fue que surgió una de las historias más queridas por los otakus japoneses de la década de los ochenta: Dirty Pair. La historia, originalmente escrita en forma de novela, se dividía en cuatro argumentos principales publicados por la SF Magazine antes de salir en formato de libros. Éstos eran: La Gran Aventura de Dirty Pair (que es la única que puede conseguirse en inglés), El Gran Cambio de Dirty Pair, La Gran Pelea por la Libertad de Dirty Pair y El Gran Escape de Dirty Pair.



Ilustradas por Yoshikazu Yasuhiko, las novelas relatan la historia de Kei y Yuri, dos jóvenes del futuro que trabajan como agentes de la Asociación del Trabajo y Bien Común del Mundo (WWWA, por sus siglas en Inglés; otra referencia a la lucha libre, pues son las siglas de la Asociación de Lucha Femenil Mundial del Japón). Las chicas se dedican a solucionar cualquier problema, en cualquier lugar de la galaxia a donde las envíen sus jefes. Kei, una pelirroja algo voluble, es la fuerza del equipo, mientras que Yuri, de cabello negro, es la inteligencia. El equipo, una especie de mezcla entre James Bond y el A-Team, lleva como nombre clave "Ángeles Adorables" (Lovely Angels), y son enviadas usualmente a solucionar problemas de terrorismo intergaláctico. Desafortunadamente las chicas tienen una suerte terrible y sus casos terminan o con la muerte de su cliente...o con la destrucción de casi todo lo que se encuentra en su camino, lo que ha hecho que el público las conozca mejor como "Dirty Pair".

En esa primera aparición, curiosamente, la destrucción masiva no era tan masiva. Como mucho, un par de cohetes no volverían a ser usados. En su apariencia no negaban ni sus orígenes de lucha libre ni la fuerte influencia setentera, viéndose como perfectas extras para una película de James Bond.

Trabajando con ellas está también Muhgi, una criatura similar a una pantera, de gran inteligencia y con la capacidad innata de manipular campos magnéticos a través de un par de antenas colocadas junto a sus orejas. Además, las chicas también conocen a personajes de otras historias de Takachiho, como el ya mencionado Crusher Joe, quien aparentemente es el hijo de Yuri, mientras Kei termina casándose con un joven llamado Talos, quien, en su vejez, será muy importante en el universo de Crusher Joe.

En 1985, y tras un breve cameo en —¡adivinaron!— la película de Crusher Joe, se tomó la decisión de crear una serie de televisión basada en las aventuras de Kei y Yuri. La serie, que duró un año, fue dirigida por Tuskasa Dokite y presenta la imagen más conocida por los fanáticos. Aquí, Kei es más impulsiva y constantemente tiene que salir de los problemas usando sus puños, mientras que Yuri es la eterna enamorada, quien nunca puede cruzar más de tres palabras con el chico en turno del capítulo, y aunque sus look son muy similares a los anteriores, lo que sí cambia es que por primera vez parece que están muy concientes de su reputación y, por tanto, procuran "evitar" los daños. Mughi, por otro lado, sí sufrió una transformación radical, al pasar de pantera a oso.



Las misiones de Kei y Yuri se enfocaron cada vez más a los peligros de la tecnología y comenzaron a mostrar más y más los pequeños detalles de trabajar para una asociación como la WWWA (¿De dónde sacaban el dinero para trabajar? ¿Cómo decidían a quién le daban que casos? ¡¿Por qué siempre mandaban a una pareja que de antemano sabían que terminaría causando daños?!) Por supuesto, el daño colateral se incrementaba exponencialmente y entre las múltiples cosas que se pueden agregar a la cuenta de las chicas se encuentra la torre de control a donde teletransportaron una nave espacial completa para poder causar un cortocircuito en la computadora central.



D.P. FLASH

A raíz del éxito de la serie, se filmaron dos películas directas a video (OVA), una en 1985 con el título Affair in Nolandia, que no tuvo la aceptación esperada pues cambiaron los diseños de personajes con la intención de hacer a las chicas más sexys, así que para 1987, con Project Eden —el segundo OVA—, se regresó a los diseños de Tuskasa Dokite. Ambas historias duran una hora y fueron escritas por Hiroyuki Hoshiyama.

Dentro de la historia, prácticamente nada cambia desde la serie de televisión, sólo que ahora nos dicen que las chicas, además de todo, son psicokineticas: tienen una conexión síquica entre ellas, y además pueden comunicarse de esta misma forma con la nave. Desgraciadamente, esta pequeña evolución de los personajes se quedó ahí, ya que en ninguna de las versiones futuras volvió a mencionarse.

Ese pudo haber sido el fin de Dirty Pair, dejando la serie enlatada para sólo ser recordada por los coleccionistas, de no ser por Streamline Pictures, que compró los derechos de los OVA para venderlos en idioma inglés. Gracias a esta segunda exposición, Kei y Yuri ganaron más y más adeptos, volviéndose una de las primeras series propuestas para un remake americano trabajado por Studio Proteus con el entonces casi desconocido Adam Warren. Esta nueva versión a su vez volvió a despertar el interés en Japón, por lo que en 1994 surgió una nueva serie de cuatro episodios: Dirty Pair Flash. Pero de éstos les hablaremos en un número próximo.



D.P.
© Haruka Takachiho/Studio Nue

GAME BOY ADVANCE

La Siguiente Generación



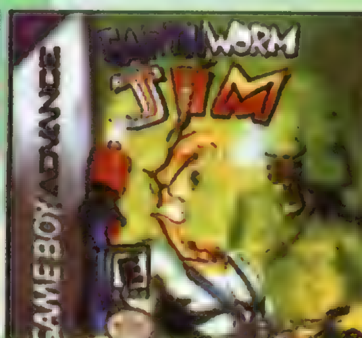
Por HAWK

Desde la salida de Dreamcast y su posterior competencia, Playstation 2, la atención se situó alrededor de los sistemas de 128 bits y la Xbox. Tal parecía que para llamar la atención las compañías debían superar esa barrera de bits. Pero mientras las demás empresas lanzaban sus nuevas plataformas, Nintendo decidió dar un paso enorme en un campo de los videojuegos que los demás habían pasado por alto: los sistemas portátiles. Inicialmente muchos tomaron como broma y otros con escepticismo la idea de un sistema de bolsillo de 32 bits, pero para sorpresa de la mayoría, el sistema no sólo apareció en el mercado, sino que sobrepasó las expectativas; no sólo los gráficos eran sorprendentes, sino que conservaba su tamaño compacto.

¿Un Playstation de bolsillo?

De antemano es sabido que las comparaciones son malas, sin embargo, "Playstation de bolsillo" fue la denominación que mucha gente dio a este sistema. Los gráficos estan al nivel de un Play y la definición es excelente, el peso prácticamente nulo y su tamaño mínimo, anexaron dos botones más y existe la posibilidad de conseguirlo en varios colores. La evolución que ha sufrido este sistema es de aplaudirse, si bien la pantalla sigue teniendo algunos problemas en cuanto a buscar el punto adecuado para su apreciación, la verdad son mínimos ya que los colores ayudan a una mejor vista. El diseño de la consola por sí mismo es bastante atractivo.







Juegos: ¿La maldición de los innovadores?

Ya sé lo que muchos dirán: "Sí, muy bien, ya entendí. Está muy bonita la consola, ¿pero los juegos qué?" Debemos reconocer que muchas veces los sistemas son en teoría una buena idea, pero no sólo basta la capacidad o el diseño, hay varias plataformas que se han ido a la basura debido a sus juegos (recordemos a Dreamcast). Pero en este caso y a pesar de lo poco que lleva el GBA en el mercado, los títulos han resultado muy buenos y llamativos. Como es su costumbre, Nintendo programó juegos infantiles como Súper Mario Advance, Krazy Racers y Harry Potter. Pero como también pensaron en los consumi-







dores mayores, podemos encontrar en esta plataforma: Spiderman: Misterio´s Menace, Castlevania: Círculo de la luna, Batman Vengance y F-Zero. Claro que no podían faltar las conversiones y nuevas ediciones de clásicos como: Silent Hill, el cual fue programado en forma de novela interactiva , Earthworm Jim, que es prácticamente una réplica exacta del de Play, Gran Turismo Advance, cuyos gráficos son muy buenos y X-men The Age Apocalypse, que retoma el sistema de plataformas. En pocas palabras, existe una gran variedad de títulos para todos los géneros y edades, algo muy importante para mantenerse.



La redención

Pero no todo ha sido vida y dulzura para Nintendo, recordemos la enorme decepción que fue el Virtual Boy, el cual prometió juegos en tercera dimensión y lo único que dio fue un enorme berrinche a quienes lo compraron; lastimaba demasiado la vista y en realidad los gráficos fueron mediocres y los juegos ni se diga. Esto resultó en que mucha gente desconfiara de Nintendo por miedo a que se repitiera este engaño.
Posteriormente llegó el Nintendo 64, que implicaba un enorme gasto a la larga, por ello muchos decidimos olvidarnos de Nintendo y buscar diversión en otras marcas.
No obstante, con la aparición de GBA, Nintendo se ha redimido del todo, y si tomamos en cuenta los puntos a favor, la mayoría estará de acuerdo.



Enseguida mencionamos algunas de estas cualidades:

Programación: Debemos recordar que Nintendo se ha establecido como el maestro de la programación en cartucho. A lo largo del tiempo ha encontrado la manera de sacarle jugo a esta forma de programación, o por lo menos eso esperamos.

Precio: Hablemos con la verdad: para la calidad que este sistema aporta, el costo es realmente accesible. Estamos hablando de aproximadamente 1 200 pesos, dependiendo de dónde lo compren. Es casi el mismo costo de un Play one, si bien el precio de los cartuchos es mayor debido a que —hasta donde yo sé— todavía no hay copias piratas, pero el precio es aceptable y varía según el título.

Periféricos: Si bien no posee la habilidad de navegar en Internet, tiene la facultad de poderse conectar al Game Cube y poder jugar con la TV como monitor, además de que puedes conectarte con otro jugador; otra ventaja es que, como tiene la cruceta y los botones incorporados al chasis, ya no tienes broncas de que se descomponga el control o tener que comprar tarjetas de memoria.

Para finalizar diremos que este sistema es una excelente inversión, por tamaño, definición, juegos y costo; esperamos que Nintendo le saque todo el jugo que tiene esta plataforma y no le suceda como a otros portátiles que han empezado bien y al final resultaron un fracaso.

Estamos seguros que si mantienen su paso lograrán transformar al Gameboy en una leyenda, y quién sabe, tal vez dentro de algunos años tengamos un Gameboy de 128 bits. ¿Se lo imaginan?

Nos despedimos agradeciendo su apoyo y comentarios. Hasta la próxima... Diviértanse!

LO INFUMABLE

LAS "MADRINAS" MAS GRANDES DEL ANIME

Por ROMY "SNIPERWOLF" VILLAMIL

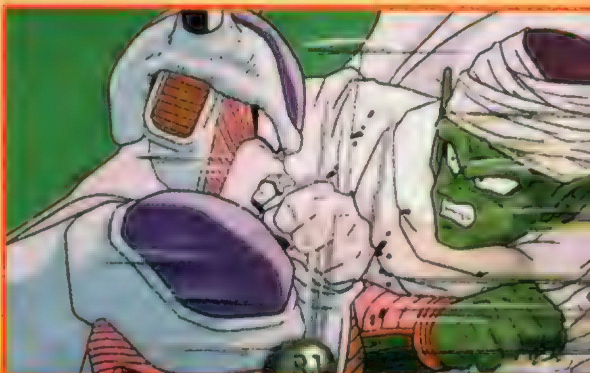


Un tema con el que el anime es constantemente relacionado, es la violencia; que si el anime es muy violento, que si muestra golpizas encarnizadas, que si los personajes sólo viven para partirse la mandarina en gajitos, que si esto, que si aquello...bla, bla, bla. Todos nosotros en varias ocasiones hemos tratado de hacer ver a la mayoría de la gente que el anime no es malo ni todas sus series son violentas, pero nuestras palabras no suelen hacer el menor efecto en aquellos a quienes nos dirigimos, y la gente sigue pensando que el anime es puro sexo y violencia. Es por ello que, en esta ocasión, y dado que mayo es el mes de las mamás, de las mamitas y de las "mamacitas", ¿qué tal si hablamos de las madriz...,perdón, golpizas más renombradas del anime? Y démosle gusto a todos aquellos chismosos que se quejan de lo violento que es anime. ¡Violence rules!



Contacto físico

En este punto, las palmas se la llevan de calle, sin duda, Dragon Ball y Saint Seiya, series que poseen una cantidad de adrenalina de las más efusivas y emocionantes. ¡Qué partidas de cara, señores! ¡Qué partidas! Todos recordamos con mucha emoción la eterna pelea entre Vegeta y Gokú, misma que duró eones y que parecía que cuando Vegeta ya por fin había sido destruido, se levantaba para seguir repartiendo de tortazos a un incrédulo Gokú que parecía preguntarse "¿cuándo caerá este condenao?". De la misma manera, las barridas que le dieron Freezer, Cell y Boo a la familia Saiyajin fueron de antología. Todos pasaron por las armas: desde Krilin a Trunks. Y ninguno se salvó. Todos cayeron barridos por el impresionante poderío de los villanos. Claro que, cuando Gokú llegaba, todo cambiaba; y aunque al principio parecía que el villano en turno era demasiado para nuestro héroe, después de sopotocientos capítulos y de usar su "último-último-último poder" nuestro héroe triunfaba y trapeaba el desierto con el enemigo de turno. Claro, no era gratis, ya que Gokú moría





con una facilidad que desafía toda lógica, pero, bueno, ése no es el punto. Lo importante son los guamazos. Que, hemos de decirlo, eran de antología.

Por su parte Saint Seiya nos mostró peleas de agasajo, no tan físicas como las de Dragon Ball, pero sí con un despliegue de sangre y poderes repletos de lucecitas que hacían la delicia de más de uno. ¿Cómo olvidar los mega-catorrazos de que hace alarde la serie desde su inicio? El torneo galáctico ya nos prometía peleas de antología. Y las de las Doce Casas fueron las más memorables; Hyoga contra Camus dieron una cátedra de pelea monumental, sobre todo con las embarradas de jeta del pobre Hyoga contra los pilares. Por su parte Shiryu hizo ver su suerte a Máscara de la muerte y a Shura de capricornio, aunque perdiera su vida en la segunda batalla, y sin lugar a dudas, la pelea contra el cruel Saga poseído por Ares —aquí llamado "Arles"— fue la mar de emocionante.

Obviamente no puede faltar la mención a las batallas de Asgard, de las cuales, mis favoritas fueron las de Fenris y Hagen ¡Qué bárbara manera de trapear al contrincante! Y aunque las peleas en la Saga de Poseidón no fueron tan espectaculares, las de los OVAS sí. Prueba de ello son las memorables batallas del OVA 3 (Hot Blooded Boys), donde Shura y Camus mueren a manos de los esbirros de Efebo Abel de una manera conmovedora y en las que un reivindicado Saga de Géminis acaba con Yaoh del lince-leopardo de un modo digno y portentoso, amén de la trapeada que le pone Ikki a Yagha de Orión en la película de Eris. Podría seguirme hablando de éstas y otras contiendas en Saint Seiya, pero aún faltan más batallas de otras series.

Siguiendo con las peleas de contacto, no hay mejor ejemplo de la excelencia en el arte de la masacre que la de los videojuegos de pelea y de, lógicamente, sus adaptaciones al anime. Street Fighter, por ejemplo. La película de SF II contiene peleas de contacto que merecen un lugar en nuestro corazón y en el hígado de nuestro enemigo. Prueba de ello es la pelea de Ryu contra Fei-Long, que no sólo vale la pena por la adrenalina regada, sino por la excelente secuencia de golpes que ahí se presenta. ¿Y qué decir de las batallas de Chun-li? Las peleas de esta heroína resaltaban no sólo su impresionante capacidad de batalla, sino sus enormes atributos físicos, mismos que se han vuelto objeto de culto entre los aficionados. Las coreografías en esta película están bien hechas y no sólo son golpes fantásticos a lo loco, sino que, con el debido entrenamiento, una persona puede llegar a realizar varios de éstos. (Los Sho-ryu-ken y Sonic Boom no cuentan, chavos.) Siguiendo con la onda de los videojuegos, tenemos la saga de OVAS realizados para Fatal Fury, donde Terry Bogard rompe cráneos y tumba dientes a los esbirros de Geese Howard, a peleadores callejeros, a líderes de la mafia y hasta al dios Marte. Claro, no está solo, ya que es acompañado por mi cuñado Andy Bogard, el buen amigo Joe Higashi y la mega exuberante Mai Shiranui, quienes también muestran sus artes bélicas y pelean al lado de nuestro héroe dando una excelente muestra de cómo patear y pulverizar al enemigo. Prueba de ello es la pelea de Kim Kapwahn en la tercer película, donde no sólo aporrea a Cheng Sinzan disfrazado, sino que incluso lo mata.

Darkstalkers no se queda atrás y aunque sus peleas son menos realistas que las de SF, a uno lo divierten ho-rrores. ¿O a poco no les despierta pasiones Morrigan cuando pelea con Dimitri? ¿Qué? ¿Que les gusta más en versión hentai? ¡Pervertidos!

Sacadita del manga y con ánimos de destrozar, está X, la magna obra de CLAMP, donde las peleas son crueles y violentas, aunque muy fugaces. Si no me creen, vean la película; la pelea de Seishiro y Subaru, pese a lo corta que es, contiene cantidades de violencia e ímpetu, lo mismo se aplica para las demás reyertas, donde la acción está al filo de la navaja y mantiene a uno al borde del asiento. Fist of the North Star es otra serie que, como buen shonen, debe contener su dosis básica de refriegas y batallas, protagonizadas por Kenshiro, el héroe de turno, quien, en busca del Valle del Paraíso, recorre el mundo y salva a los inocentes haciendo galas de inverosímiles y colosales poderes. Una serie vieja, pero muy recomendable.

Mecha-madrinas

Uno de los géneros más gustados por los otakus el de

mechas. Por alguna extraña y desconocida razón, los fans adoran a los gigantescos robots humanoides que pelean y destrozan todo a su paso, con la invaluable ayuda, claro, de su(s) tripulante(s). En este género, las batallas también son parte muy importante y en realidad constituyen la base de muchas y muy variadas maneras de aporrear, no sólo al prójimo, sino también a toda una ciudad. Claros y emocionantes ejemplos de esto son los mega-destrozos ejecutados en Mazinger. En cada batalla, la creación del doctor Kabuto convierte en papilla a los enormes robots destructores del doctor Hell, haciendo gala de una violencia y sadismo dignos de la Santa Inquisición. Entre rayos fotónicos, vientos huracanados y puños atómicos, Mazinger peleaba con toda la fuerza de su corazón para salvar a Tokio de la maldad de Hell. Sin embargo, hay que ponernos a pensar en lo ambiguo de la situación, ya que Mazinger resultaba, más que un salvador, un auténtico destructor. ¡En numerosas batallas se cargaba no sólo a los robots, sino también a la ciudad de Tokio!

Otra serie con batallas espectaculares protagonizadas por mechas es Guerreras Mágicas. Aquí, las niñas no son una bola de nenazas tierni-dulces con poderes ñoños y báculos en forma de corazón, sino que sus gigantescos mechas (Rayearth, Ceres y Windom) protagonizaban una serie de contiendas memorables, manejados, claro, por las chiquillas, que sin importar lo frágiles que fueran, le entraban al cate con todo el ánimo del mundo, dándole al enemigo hasta con la cubeta, si ello era posible. Escaflowne tampoco se queda atrás y ahí las golpizas son de grados épicos y con una saña monumental. Recordemos todos aquella batalla del Escaflowne tripulado por el joven Van Fanel en contra del Alseides del psicópata Dilandau. La pelea llegó a un grado de violencia extremo y el coraje de Van fue tan grande que Dilandau decidió salir por patas y huir antes de que ese enfermo le cortara de súbito la vida. Todo armonizado por una música que calentaba los ánimos y emocionaba al espectador.



Macross Plus también dio muestras de reyertas emocionantes y duras, ensalzadas por efectos computarizados. Isamu y Guld eran un par de pilotos bárbaros protagonistas de una serie de peleas incomparables. Por otro lado, Evangelion no llegó a ser lo que es sólo por el desbordante atractivo sexual de Gendo Ikari. No. (Esto último fue sarcasmo, ¿eh?) Gran parte del éxito de esta serie estriba en la destrucción masiva ocasionada por los EVAS y los ángeles en la pobre Tokio 3 que temblaba aterrorizada cada vez que se daba la alarma. Sin embargo, para el espectador resulta emoción pura. Ghost in the Shell, del Sensei Masamune Shirow, no se queda atrás; en medio de un mundo apocalíptico y cyberpunk, Ghost in the Shell nos muestra no sólo las violentas escenas, sino también la desbordante sensualidad de Motoko, la protagonista cyborg.



Violencia extrema

Algunas animaciones con la temática de la acción, exacerban la violencia de un modo excesivo, y, aunque la historia se basa en batallas sádicas y crueles, el espectador queda más que satisfecho. Lógicamente, este tipo de animaciones, debido a su extrema cantidad de violencia, no resultan aptas para todo público, sino que sólo un determinado grupo de espectadores con criterio suficiente es capaz de soportar tales embates sin perder la dimensión de las cosas y sin asquearse o caer en el fanatismo.

Prueba de este tipo de animaciones son, en primer lugar, Blood: The Last Vampire, una sangrienta historia donde Saya, una joven caza vampiros, extermina a los engendros del mal con una saña considerable, armada únicamente de una afiladísima katana. En este anime, de corta pero intensa duración, las batallas son duras, crueles y potencialmente sangrientas. Un objeto de culto. Otra serie de proporciones bélicas impresionantes es Kite, anime potencialmente hentai, pero decorado con una serie de brutales golpizas propinadas a las protagonistas, que resultan excesivas para muchos. Por razones obvias, este género de anime (violencia hentai) está retacado con títulos que en definitiva NO son para niños y tampoco son para todos los gustos; ejemplos son Urotsukidōji, La Blue Girl, Twin Dolls (esta última un poco más suave), Angel of Darkness y un eterno sinfín de etcéteras. Bastard, de Kazuki Hawigara, también muestra una serie de tundas y palizas monumentales, encabezadas por el mega sexy Dark Schneider, quien, con sus poderes mágicos y su libido insaciable, destroza y manosea a más no poder. Akira, la regia obra de Katsuhiro Otomo, es otra serie donde la violencia es cruda y realista, sin embargo, el profundo guión y la excelente animación provocan que la violencia extrema pase a segundo término, centrándonos más en la historia. En este rubro, los títulos abundan, pero no hay espacio suficiente para referirnos a todos.

A manera de conclusión

Para los otakus, es fastidioso tener que defender su punto de vista ante gente que, por más que se le explique que este tipo de animaciones NO son para niños, no son reales y que se trata sólo de un hobby, simplemente no quiere entender. De todos modos, sin importar lo que hagamos, jamás tendremos conforme y de nuestro lado a toda la gente.
¿Me faltó alguna pelea memorable? Hágannoslo saber por medio de sus cartas. Sin más por el momento y totalmente fuera de contexto, envío una gran felicitación a las mamás en el mes dedicado a ellas.

LA REVISTA DEL DIBUJANTE DibujArte

Tercera Reunión Manga-Cómic

T.N.T.³

13,14,15,16 DE JUNIO 2002

Centro de Convenciones Tlatelolco

Eje 2 Norte y eje central

Foros
Debates
Mesas redondas
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil
cosas
más

Para mayor información visita nuestra página web www.geocities.com/tlatelolcom y también con nuestros amigos de: www.animedia.com.mx y www.esquizofreniacomics.com o en Plaza Latino Loc.43 frente a la Torre Latino

Con un buen disfraz No Pagas tu Entrada

BUSCA NUESTRAS PROMOCIONES EN NUESTROS PROXIMOS NUMEROS

Tel: (017)273-05-96 5873-38-10

Correo electrónico tlatelolcom@hotmail.com www.geocities.com/tlatelolcom/

TE DA LO QUE NINGUNA OTRA REVISTA

Conexión MANGA

Dibujo de: Edgar Manjarrez Magaña Ganador del concurso de dibujo TNT2

Prepara tu dibujo, tu puedes ser el proximo ganador

